

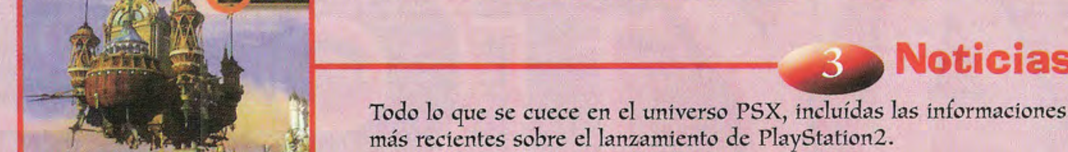
Nº3 ABRIL/00
¡Sólo 275 Ptas!
¡Bombazo!
LA MEJOR REVISTA PARA LOCOS DE PLAYSTATION
PLAYTOP
PLAY TOP
A LA VENTA LUNES SI, LUNES NO
ZAS, TRAS,TRAS
¡Sólo 275 Ptas!
GEKIDO
El beat´em up definitivo
FEAR EFFECT
Guía de supervivencia
FINAL FANTASY
Novedades de los últimos juegos
SYPHON FILTER 2
¡¡GABE LOGAN VUELVE!!
Canarias, Ceuta y Melilla 300 ptas.
Portugal 450 esc. (cont.)
Alienpress
8 413042 071204 00003

ABRIL 2000



# Sumario

Nº 3





### Puntuación PlayTop

La manera de valorar que usamos en Play Top para puntuar los juegos que comentamos es muy sencilla. La puntuación puede ir de 1 a 5 estrellas rojas, de tal manera que nada más ver el nº de estrellas puedas conocer su puntuación:

★ Malo.
No malgastes tu tiempo con él.

★★ Regular.
Para pasar el rato, pero poco más.

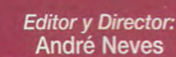
★★★ Bueno.
Un juego al que prestarle atención.

★★★★ Muy bueno.
Un juego por encima de la media.

★★★★★ Excelente.
¡No puedes pasar sin este juego!

Al final de cada artículo, damos una valoración de los aspectos más importantes del juego (gráficos, jugabilidad, etc.) y una puntuación final que indica nuestra opinión general del juego. Y además, cuando veás una estrella junto a un artículo, un juego, un periférico, etc.. sabrás que es un producto que os recomendamos desde Play Top.


PLAYTOP



Editor y Director:
André Neves
Directora editorial:
Michelle Kunz
Redactor Jefe:
David Fraile
Redactores:
Daniel Acal, Rubén Guzmán
Colaboradores:
Miguel Angel Sánchez,
Carlos Burgaleta,
David Arellano,
Susana Herrera,
Rocío Herranz
Diseño y Maquetación:
Carmen Cañas (Jefa departamento),
Rafa Zamora,
Marga Vaquero,
Mª José Jiménez,
Silvia M. Villanueva
Director General:
André Neves
Directora de Márketing:
Fátima Ulrich
Administración:
Raquel Novillo
Eva Buenafé
Publicidad:
Tel.: 91 556 15 63
Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 32. 10º 3, Izq.
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63
Fax: 91 556 91 11
E-mail: demos@lander.es
Distribuidora: SGEL, S.A.
Fotomecánica: Novocomp
[redacted]
D.L: M-8165-2000
Printed in Spain
impresa 03-2000
Epoca 1
Nº 3 PlayTop
Agosto 2000


### ¡Hola, amigos!

Otro número más lleno de todo lo que nos pedís,noticas, novedades e imágenes de los ultimos juegos, solo para vosotros, locos de la PlayStation que queréis estar a la última. PlayTop nº 4 estará con vosotros el 10 de Abril, y recuerda...

¡PlayTop se hace para tí!

Revista PLAY TOP
C/ Orense 32, 10 3º
28020 MADRID

También puedes mandarnos tus e-mails a esta dirección de correo electrónico:

demos@lander.es
(especificando que es para la revista Play Top)

Esperamos tus comentarios, dudas y sugerencias.
PlayTop nº 4 sale el 10 de Abril. ¡no te quedes sin ella!



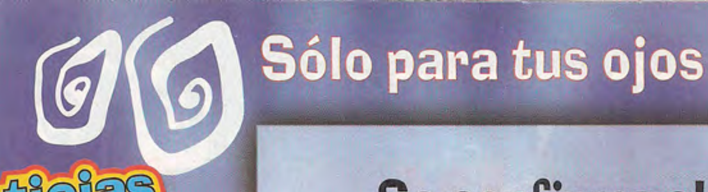

# Final Fantasy IX, cada vez más cerca

**El 19 de julio, los afortunados japoneses podrán jugar la esperada novena parte de una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos: Final Fantasy. Y, de nuevo, saldrá en exclusiva para PSX.**

Tras vender más de cinco millones de copias de cada una de las dos últimas entregas de la serie, Square es consciente de que no puede defraudar a sus fans. Por ello nos presenta un título que, siguiendo las premisas de la saga, y sin ser revolucionario, si traerá cambios que lo harán aún más alucinante. Como bien sabes, los personajes vuelven a tener el aspecto super deformer de FFVII. Eso sí, la ambientación ha cambiado, y nos recuerda a títulos como Chrono Cross, abandonando un poco el aire futurista de FFVII y VIII. Se conocen ya datos sobre algunos protagonistas: Steiner, de treinta y tres años de edad, un caballero de la Familia Real, al servicio de la princesa. Jitán , un joven ladrón de 16 años obsesionado con las chicas, y Bibi, un mago negro de sólo 9 años de edad.

## La saga evoluciona

Square ha decidido modificar el sistema de combate, acercándolo un poco a la lucha en tiempo real. Ahora, para que un personaje pueda realizar un ataque, debe esperar a que se rellene una barra de energía. El que ésta crezca más o menos deprisa dependerá de factores como las características del personaje, el coste de los hechizos o los items mágicos que posea. También se ha prometido que los tiempos de invocación de los hechizos serán menores, lo que hará que el juego gane en dinamismo. En resumen, probablemente vamos a encontrarnos el mejor Final Fantasy hasta la fecha. La única pega es que todavía no sabemos cuando saldrá aquí. Apostaríamos que a finales de año, pero con todo el lío de la PS2, igual no lo vemos hasta el 2001.



Noticias

## X-Box fue oficialmente presentada por Bill Gates

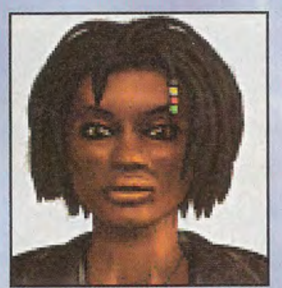
*Una de las consolas llamadas a competir con la nueva maravilla de Sony es la X-Box de Microsoft. Finalmente, fue el mismo magnate Bill Gates el que la presentó en sociedad, lo que refleja la importancia que su compañía da al mundo de las consolas. Lo cierto es que las especificaciones de la máquina son impresionantes: CPU de 600 Mhz, 64 megas de RAM, DVD de cuatro velocidades, 8 GB de disco duro, 300 millones de polígonos por segundo... Impresionante, pero lo cierto es que recuerda demasiado a un PC. Eso sí, se había especulado con que la consola podría ser compatible con juegos o programas de PC, pero, finalmente, se ha confirmado que no. No obstante, las conversiones de los juegos de ordenador a X-Box, ya que estará basada en el sistema operativo Windows 2000. La consola cuenta con el apoyo de algunas de las compañías de software más importantes, incluidas Capcom, Konami y Eidos. Pero no la veremos por aquí, como muy pronto, hasta finales del 2001, lo que hace difícil pensar que pueda llegar a competir con PS2.*



### Se confirma el renacer del beat'em up

# Urban Chaos arrasará pronto tu PSX

Tras la tibia aceptación de Tomb Raider IV y la cancelación de Saboteur, los chicos de Eidos esperan resarcirse con la publicación de este juego que retoma el espíritu de los beat´em up, pero a la vez los lleva mucho más lejos. Efectivamente, lo principal en este juego vuelve a ser recorrer las calles de la ciudad deshaciéndonos de criminales. La protagonista es D´arci Stern, una policía novata que habrá de hacer frente al crimen organizado de la corrupta ciudad de Union City. El juego nos presenta un desarrollo innovador dentro del género, ya que debe-



remos realizar más de treinta misiones de índole muy diferente, y no limitarnos sólo a acabar con nuestros enemigos. El punto fuerte del juego va a ser la prota, dotada de montones de movimientos de ataque con los que sacarse de encima a los moscones. Además, Urban Chaos destaca por el sentido





del humor que los programadores han decidido dotarlo de una estética bastante divertida.

### Sony baja el precio de sus licencias

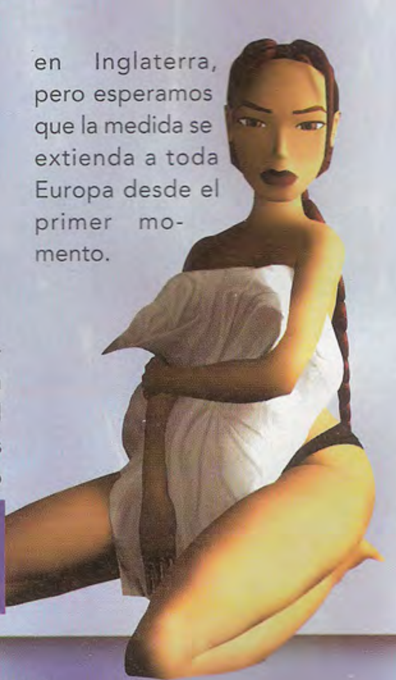
# Juegos más baratos para PSX

Sony ha tomado la iniciativa de bajar los precios de las licencias para programar en PSX a varios editores europeos. La bajada será bastante sustanciosa, ya que los juegos normales podrían venderse por precios entre las 5.000 y las 6.500 pesetas. Pero es que, además, los juegos Platinum también podrían bajar hasta las 2.500 pesetas. Estos precios se harán efectivos en Inglaterra con el comienzo del año fiscal, y esperamos que la medida se adopte al mismo tiempo en toda Europa. Esto si que es una buena noticia.




Por otra parte, los desarrolladores ingleses Code Master han decidido por su cuenta bajar el precio de sus producciones para PSX. En principio será sólo en Inglaterra, pero esperamos que la medida se extienda a toda Europa desde el primer momento.

Eidos será una de las distribuidoras que podrán bajar sus precios. ¡Juegos de Lara baratos!






## Capcom prepara su "Versus" más espectacular

# Marvel vs Capcom 2

Marvel vs. Capcom 2 es probablemente uno de los títulos más anunciados y esperados de Capcom después de SNK vs. Capcom. Es por esto que para disipar vuestras dudas os ampliamos información sobre el juego y sobre los personajes que intervienen en él. Al contrario que los anteriores juegos, Marvel vs. Capcom 2 será un juego de peleas donde elegiremos a 3 personajes en vez de a 2. Esto significa que cuando un jugador ejecute una combinación de movimientos, habrá 3 personajes utilizando sus hyper combos a la vez. Ahora también el sistema de los hyper combo ha cambiado, permitiendo a cada personaje ejecutar su hyper combo uno detrás del otro. Los personajes que jugarán serán los siguientes: Capcom: Ryu, Guile, Strider Hiryu, Hayato, Anakaris, Sonson, Ruby Heart y Amingo. Por parte de Marvel: Cyclope, Lobezno, Spiderman, Capitán América, Hombre de Hielo, Veneno, Doctor Muerte, Cable y Médula.

Los personajes por defecto para la versión de Dreamcast serán: Mariposa Mental, Pícara, Jill Valentine (de Resident Evil), Tron (de Megaman Legends), Sakura y Lobezno sin su adamantium. Para la versión arcade los personajes por defecto serán: Lobezno, Gambito, Juggernaut, Magneto, Shumagorath, Bulleta (B.B. Hood), Capitan Commando, Morriganh, Gouki (Akuma) y Jin Saotome. La versión arcade cuenta con 24 slots abiertos a personajes secretos mientras que en la versión Dreamcast solo habrá 16 personajes secretos, por lo que podremos disfrutar de un total de 50 personajes. Ambas versiones saldrán al mercado a la vez, el 23 de marzo.



## Konami quiere conquistar el mercado

*Konami ha revelado recientemente sus planes de aquí a un año. Va a publicar 100 títulos de los cuales 25 serán para PS2, 41 para PSX y el resto para otros sistemas. Esperan alcanzar la brutal cifra del 10% del mercado del videojuego en USA, Japón y Europa, y el 50 % del mercado de los juegos deportivos en todo el mundo, gracias a las licencias de numerosas federaciones deportivas japonesas y occidentales.*

## Puntuados los primeros juegos de PS2

*La prestigiosa revista japonesa Famitsu ya ha puntuado los juegos que aparecieron con la PS2 el día del lanzamiento. El juego mejor valorado fue Ridge Racer V, con un 36 sobre 40, y del que se destacaron sus extraordinarios aspectos técnicos. Otros juegos puntuados fueron: Street Fighter EX3 (32/40), buenos gráficos pero más de lo de siempre, así que Nick Knight estará encantado, Eternal Ring (25/40), Kessen (32/40), Stepping Selection (32/40), Drum Mania (32/40), Fantavision (31/40) y A-train (28/40).*

## Problemas en el paraíso

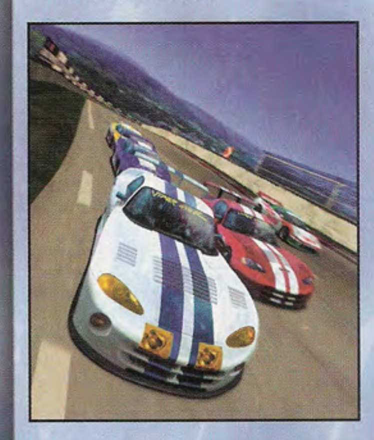
*Después del increible éxito de PS2 en Japón, nadie duda que la nueva consola de Sony está abocada al triunfo. Pero ha habido algunos problemas tras su lanzamiento. Sony ha retirado del mercado todas las tarjetas de memoria de PS2, porque eran defectuosas. Al parecer, se borraban los datos salvados de juegos como Ridge Racer V, y también era necesario recargar los controladores del DVD Esto ha significado un bajón de las ventas de la consola, pero no es preocupante en absoluto, ya que, en sólo tres días, PS2 ha vendido la astronómica cifra de 1.000.000 de consolas (bastante más, por ejemplo, que Dreamcast durante todo 1999 en Japón). Eso sí, las acciones de Sony en bolsa han bajado. Es algo completamente coyuntural que además nos asegura que Sony evitará estos problemas en el lanzamiento occidental. Para que veáis hasta que punto está asegurado el éxito de PS2, una encuesta japonesa ha elegido a la nueva consola como producto que tendrá más éxito en la categoría de electrónica de consumo. PS2 alcanzó el 80% de los votos totales. Dolphin (la futura máquina de 128 bits de Nintendo) se quedó en el puesto 62, y Dreamcast en el 86.*



### La vuelta al mundo en una página

# Listas de venta mundiales

Ahí van tres listitas, tres, en las que se refleja cómo van las ventas de videojuegos por todo el mundo. De nada.



***Japón:***
1.Trade & Battle Card Hero (Nintendo) -- Game Boy
2.Gundam Giren's Ambition (Bandai) -- PlayStation
3.Pocket Monsters Silver (Nintendo) -- Game Boy
4.Pocket Monsters Gold (Nintendo) -- Game Boy
5.Guitar Freaks Append 2nd Mix (Konami) -- PlayStation
6.TV Animation Thing Game (Bandai) -- Wonder Swan
7.Sega GT: Homologation Special (Sega) -- Dreamcast
8.Aerodancing F (CRI) -- Game Boy
9.Kenki: Construction Simulator (FAB) -- PlayStation
10.Vagrant Story (Square) - PlayStation
11.Gallop Racer 2000 (Tecmo) - PlayStation
12.Biohazard - Code: Veronica (Capcom) -- Dreamcast
13.Detective Conan (Banpresto) -- Game Boy Oogami Ichiro's
14.Drama Volume (Sega) - Dreamcast
15.Donkey Kong Game Boy: Dinky Kong and Dixie Kong (Nintendo) -- Game Boy

***Estados Unidos:***
1. Crazy Taxi (DC)
2. NHL 2k (DC)
3. Gran Turismo 2 (PS)
4. Pokémon Yellow (GB)
5. Mario Party 2 (N64)
6. Tony Hawk Pro (PSX)
7. WWF Wrestlemania 2000 (N64)
8. Medal of Honor (PSX)
9. Resident Evil 3: Nemesis (PSX)
10. Pokémon Red (GB)




***Reino Unido:***
1. FIFA 2000 (PSX/PC)
2. Tomorrow Never Dies (PSX)
3. Tomb Raider IV (PSX/PC)
4. Championship Manager (PSX)
5. Driver (PSX)
6. Colin McRae Rally (PSX/PC)
7. Medal of Honor (PSX)
8. Gran Turismo (PSX)
9. Pokémon Blue (GB)
10. Pokémon Red (GB)









## El mundo Final Fantasy no deja de crecer

# La película y los nuevos juegos



Tras comentaros cosas sobre el FFIX, vamos a dar un repasito a los otros proyectos de la saga. Final Fantasy X "The journey Home" será lanzado a principios del 2001 en Japón. Los protas son de estilo realista, el juego es completamente en 3D y tendrá muchas opciones on-line. De momento se han visto sólo dos personajes. De Final Fantasy XI "Online Another World" poco se sabe, excepto que será lanzado a finales del 2001 para PS2, y que sólo podrá ser jugado en red. Respecto a la película, otra buena noticia: al parecer, el desarrollo de la misma va muy deprisa, y podría estar lista para su estreno en las próximas navidades en Estados Unidos. La productora está convencida de que será uno de los bombazos de la temporada. Por si no lo sabes aún, esto es lo que se ha filtrado del argumento: se desarrollará en año 2065, en un planeta Tierra devastado, con las ciudades desiertas y la población diezmada. Vale, es poco, pero también sabemos que los temas centrales son "el amor, la amistad, los sueños, la aventura, la vida y la muerte".



Tras escuchar esto, Nick Knight se ha subido a la mesa con un gorro y una espada de papel, y está dando mandobles al aire. Ya se lo llevan los señores de blanco.







## Se retrasa Emotion Type S

*Emotion Type S, el pedazo de juego de coches que Square está preparando para PS2, y del que os hablábamos en el número anterior, y se lanzará el 30 de marzo, dos semanas más tarde de lo previsto. No se han dado razones para el retraso, pero parece que el motivo es que los programadores querían ajustar el control de los coches. Ese día, coincidirá en las tiendas con otros dos pesos super pesados: Tekken Tag Tournament y Dead or Alive 2.*



## Los más buscados en Japón

*¿Queréis saber que juegos son los más deseados en Japón? Pues esta es la lista que la revista Famitsu publica regularmente con los cinco juegos más esperados:*

1. *Dragon Quest VII: The King of Eden (PSX)*
2. *Final Fantasy IX (PSX)*
3. *Final Fantasy X (PS2)*
4. *Biohazard Zero (Resident Evil Zero) (N64)*
5. *Sakura Wars 3 (DC)*



Noticias

## El Dinosaurio arrasará PS2

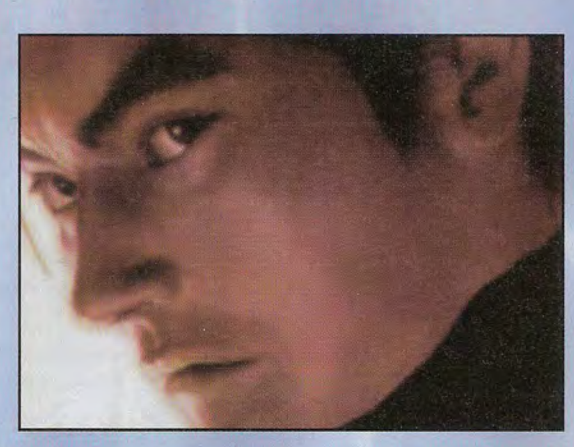


*Todos los que hayáis ido al cine a ver Toy Story 2, quedaríais impresionados por el trailer de la película "Dinosaurio", la nueva producción de Pixar que mezcla fondos reales con los dinosaurios generados por ordenador más increíbles que se han visto nunca. La peli se estrena este verano en USA, y Ubi soft se ha hecho con los derechos para trasladarla a las consolas y ordenadores. Parece que todos los sistemas tendrán su versión, pero la que más espectación está despertando es la de PS2. Tomaremos el papel del dino protagonista, Aladar, un iguanón de la era mesozoica que deberá sobrevivir a multitud de peligros con forma de lagartos terribles. Se espera que los gráficos 3D de la versión de PlayStation 2 reflejen con precisión los increíbles efectos de la película.*

### Así se presenta el juego más esperado

# Carátula de Tekken Tag Tournament

Está claro que este juego nos tiene sin dormir a todos, a nosotros y a vosotros. Y no es para menos. Los japoneses ya están a punto de jugarlo, y nosotros te presentamos la carátula con la que lo venderán en las tiendas de ese país. Sencilla paro impactante. Aunque sabemos que lo que importa es el interior, seguro que te alegras de verla.



### ¿Qué serían unas navidades sin ella?

# Tomb Raider V saldrá a finales de este año

Los chicos de Eidos habían jurado que dejarían descansar a Lara tras su cuarta aventura. Pero, recientemente, nos han sorprendido con el anuncio de que el quinto juego ya está en desarrollo, y lo jugaremos a finales del 2000. El porqué del cambio de opinión de los programadores de Eidos viene marcado por el retraso de algunos de sus títulos estrella. Es el caso de Daikatana, el juego de John Romero, diseñador de niveles de Doom, que lleva, literalmente, años de retraso. También Urban Caos, juego del que te hablamos en esta misma sección, va a salir más tarde de lo previsto, y Saboteur está de momento paralizado. Por ello, Eidos vuelve a recurrir a Lara, la franquicia que los convirtió en millonarios. No obstante, el público ya ha dado señales de cansancio ante las escasas evoluciones de los juegos de Tomb Raider desde su primer título. Por ello esperamos que Eidos se aplique esta vez y logre un producto más innovador. Por otra parte, contaros que Angelina Joyle será la actriz que interprete a Lara en el cine, y que uno de los malos va a ser el mismísimo Hollywood (antes Hulk) Hogan.



# TOP PLAYSTATION más vendidos

1 GRAN TURISMO 2


2 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS


3 GRAN TURISMO (PLATINUM)


4 FIFA 2000


5 TEKKEN 3 (PLATINUM)


6 RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)


7 ISS PRO EVOLUTION


8 TOY STORY 2

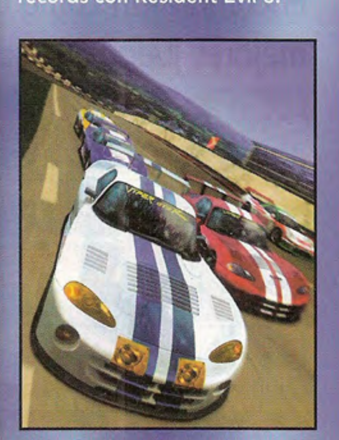

9 ACE COMBAT 3


10 FINAL FANTASY VII (PLATINUM)


# TOP PLAYSTATION más alquilados

1- RESIDENT EVIL 3
2- GT2
3- BICHOS (PLATINUM)
4- ISS PRO EVOLUTION
5- CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
6- TOY STORY 2
7- FIFA 2000
8- TEKKEN 3 (PLATINUM)
9- TARZAN
10- FINAL FANTASY VII (PLATINUM)


Capcom vuelve a batir records con Resident Evil 3.


Gran Turismo 2 tiene tanto éxito como su primera parte.


La edición Platinum hace que Tekken 3 retorne a las listas.

# Strider 1 & 2

## Cualquier tiempo pasado fue mejor

Consola: Psx
Género: Arcade/Plataformas
Compañía: Capcom

**Hace años una recreativa llamada Strider causó furor en todo el mundo. Sus excelentes gráficos, acción frenética y maravillosa jugabilidad le encumbraron como uno de los mejores juegos de su época. Los chicos de Capcom deciden ahora que nos merecemos jugarlo de nuevo.**

Strider 2 es la continuación en PSX del clásico, y viene acompañada del juego original, lo cual siempre es un detalle. La nueva entrega de la saga sigue fiel al estilo del primero: acción brutal en 2D con tintes plataformeros, sin concesiones, y potenciada por una tremenda jugabilidad. La primera diferencia que salta a la vista son los gráficos: bonitos fondos en 3D, y unos jefes finales, también poligonales, a la altura de las circunstancias. En lo jugable, Strider tiene ahora un doble salto y algún ataque nuevo. Se ve que ha sido un ninja bueno que ha hecho sus entrenamientos. Y ya está. El amigo Strider no ha merecido más moderneces en su regreso.



### El juego original

Strider 1 se nos presenta bastante fiel al original. Mismos gráficos, mismo desarrollo, y sólo un par de diferencias. Y, oh sorpresa, no son buenas. La primera es evidente: tiempos de carga. Vale, no es nada grave, pero interrumpe un poquito (sólo un poquito) la acción. Y la otra es que el juego es algo más lento. Esto no tiene explicación aparente, pero es así. Le agradecemos a Capcom que nos traiga esta joya, y tampoco vamos a exigirle más que a las versiones de recreativa o Megadrive (que fue uno de los mejores juegos de esta consola), porque la gracia de estas recreaciones es que sean lo más parecidas posible al original.

### ¿Vale tantos años después?

Sí, sin duda. Strider 2 es un buen juego. Se preocupa de algo que juegos mucho más sofisticados olvidan a veces. De ser jugable y divertido. Por ello, nuestra impresión es



▲ *Nuestro amigo ninja aparece más rápido y versátil que nunca gracias a sus nuevos movimientos.*



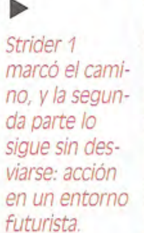

▲ *Strider 1 fue un clásico en arcade y Megadrive. Es un auténtico placer volver a disfrutarlo.*

positiva. Pero también es verdad que nos hubiera gustado que los señores de Capcom, (expertos en hacer excelentes juegos y después explotarlos hasta el infinito sin apenas novedades) hubieses hecho de Strider 2 un acontecimiento más importante de lo que es. Al margen de consideraciones demasiado serias, Strider 2 en un gran entretenimiento con un único defecto: su escasa duración, que encima es aún menor por la inclusión de continuaciones infinitas.




▲ *Strider 2: nuevo juego, nuevos poderes.*

Tendremos que aumentar el nivel de dificultad (opción que viene incluida) para sacarle todo su jugo. Y mientras disfrutemos con él, recordaremos las emociones que nos convirtieron en adictos a los videojuegos. Eso sí, sobre su posible edición en España, no se sabe nada aún.



▶ *Strider 1 marcó el camino, y la segunda parte lo sigue sin desviarse: acción en un entorno futurista.*



# Tenchu 2

## El dulce sabor de la venganza

Consola: Psx
Género: Aventura
Compañía: Acquire




**Seguro que recordáis Tenchu, juego en el que manejábamos a un ninja y en el que nuestra mejor arma era el sigilo. En esta segunda parte se mantiene la esencia del juego pero con evidentes y necesarias mejoras.**

Probablemente, a muchos de vosotros no os terminó de llenar Tenchu. Fue una buena idea que no se supo plasmar adecuadamente. Para colmo, en Tenchu no había una historia de fondo, algo imperdonable en este tipo de juegos. Pero como rectificar es de sabios, en Tenchu 2 parece que no se han repetido los desaciertos de la primera entrega, por lo que esta secuela promete acción y diversión a raudales.

### Venganzas

Uno de los principales defectos de la primera parte es que la acción no se apoyaba en una buena historia. En Tenchu 2, por el contrario, sí disfrutaremos de un argumento (de marcado tinte oriental, claro). La acción se desarrolla antes del primer Tenchu. Los dos protagonistas del juego, Ayame y Rikimaru, dos muchachos abandonados al nacer dedicados por entero, desde que tuvieron uso de razón, a las técnicas ninja, deben vengar la muerte de su maestro, Lord Gohda. Al comenzar la aventura, podréis elegir cualquiera de los dos personajes, teniendo en cuenta que cada uno tiene su visión de la historia (y por tanto, también variarán los 12 niveles del juego, que se convierten en la práctica en 24). Las dos historias se van entremezclando, dando entre las dos una visión completa de la historia. Sobra decir que debéis jugar con los dos personajes, más que nada porque si no lo hacéis os perderéis el poder controlar a un tercer personaje (secreto y sólo disponible cuando tanto Ayame como Rikimaku terminen sus niveles) que tendrá que atravesar ocho niveles más. Los niveles se desarrollarán además de día y de noche, y por escenarios nada convencionales: un acantilado o un barco pirata, por ejemplo. También hay zonas en las que nuestro protagonista tendrá que bucear.



▲ *Las secuencias de vídeo nos ayudarán a comprender mejor la historia en la que nos vemos envueltos.*



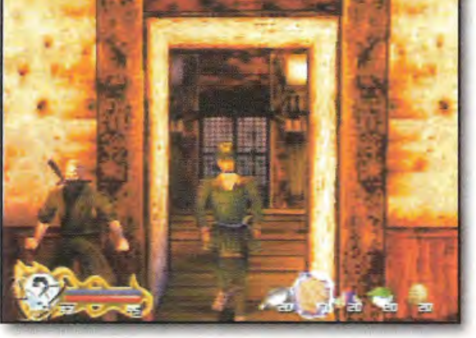
### Sigilo y algo más

Una vez más, el sigilo va ser fundamental para llevar nuestra aventura a buen puerto. El sigilo... y un total de 22 armas e items que nos harán posible el avance por los numerosos escenarios. Armas hay para todos los gustos: típicas (katana y shurikens), exóticas (dardos venenosos), expeditivas (granadas) y un largo etcétera. No obstante, todas tienen algo en común: son mortíferas. En cuanto a modos de juego, parece que habrá, además de modo historia, modos de entrenamiento y...¡un editor de misiones!



▶ *En los combates con katana saltan las chispas. Aprender el manejo de cada arma será fundamental para avanzar.*

Según los creadores, la inteligencia artificial de los adversarios va a ser tan certera como sus ataques, por lo que tendremos que poner mucho ojo en todos y cada uno de nuestros movimientos. Por ejemplo, si al acabar con un enemigo dejamos a la vista su cadáver, seremos descubiertos. Y es que lo que se pretende es que nos sintamos como auténticos ninjas. La verdad es que el juego tiene muy buena pinta y, por sus características, hace que recordemos los grandes momentos que pasamos con Metal Gear Solid. Para saber si son comparables habrá que esperar, una vez más, unos mesecitos.



▲ *El sigilo será vital en nuestra misión. ¿No os recuerda esta estampa a cierto juego de Konami?*



▲ *En algunas ocasiones tendremos que poner nuestros orientales huesos en remojo.*

▲ *Algunas fases se desarrollarán por la noche. Tanto mejor para nuestro ninja. Será más difícil verlo.*

# Breath of Fire IV

## El desafío de los dragones

Consola: PSX
Género: Rol
Compañía: Capcom

**El rol es el género rey de la PlayStation. Ni lucha, ni coches, ni nada. Los juegos que baten records y que marcan el éxito o el fracaso de una consola en Japón son los de este género, y en España tiene cada vez más aceptación. La aportación de Capcom a los RPG´s se llama Braeth of Fire.**



*Un dragón . El aliento de estos bichos da nombre a toda la saga. Por algo será.*

Breath of Fire es una saga clásica (sí, otra saga clásica) que arrasó en Super Nintendo y PlayStation con sus tres primeras entregas. Ahora te presentamos el cuarto juego de la saga, que va a lanzarse en Estados Unidos este verano, y que nosotros no perdemos la esperanza de ver en nuestro país. El juego no romperá ningún esquema, y se alejará del inigualable espectáculo técnico con el que nos apabulló Final Fantasy VIII.

### Las estrellas son los dragones

La princesa Eriena ha desaparecido. Un grupo de valientes héroes, encabezado por su hermana Nina, deberán asumir la misión de encontrarla. Tras esta sencilla premisa encontramos un juego enorme, que nos presenta dos gigantescos continentes para explorar, separados por un inmenso océano de lodo. En nuestra búsqueda nos toparemos con innumerables peligros, pero el más terrible y, a la vez, más majestuoso, serán los dragones. Junar, el dragón gusano de arena, Ta-Pu, un tímido dragón vegetal, o Aura, el dragón hada, son seres mágicos, poderosos e indispensables en el desarrollo de la historia. Son el sello distintivo de la saga Breath of Fire. Pero no lancemos las campanas al vuelo: hemos visto que el argumento no es muy original... Pues tampoco lo es el juego en sí.

*¿Una nave espacial en un juego de ambientación medieval? Breath of Fire guarda muchas sorpresas en forma de elementos fantásticos.*

Saltan a la vista la perspectiva y la estética típicas en el género. Eso sí, no empañan el excelente trabajo técnico. Los decorados son preciosos, modelados en 3D y sobre ellos se mueven los sprites 2D de los protagonistas. Estos cuentan con una excelente animación y variada, que transmite gran sensación de realismo. El sistema de juego varía con respecto al resto de la saga, siendo bastante adaptable, y permitiéndote seleccionar y usar tus propias tácticas.

### No, si bueno es bueno...

A España nos ha llegado tarde la fiebre del rol. Estamos empezando a jugar títulos que ya tienen sus añitos en Japón, y aún no estamos saturados del género. Pero, tras probar las excelencias de Final Fantasy VIII, muchos de estos juegos huelen a antiguos. Pero no nos malinterpretéis. No es justo pedirle a cualquier juego el despliegue de medios de producción que ha tenido la obra maestra de Square. Pero estamos hablando de Capcom, una de las compañías de videojuegos punteras (aunque lo suyo no es precisamente la innovación). Y, aunque estamos seguros de que Breath IV será un muy buen juego, que satisfará plenamente a los amantes del género, nosotros esperamos ansiosos emociones nuevas. Quizá sea PS2, con juegos como Evergrace y Darl Cloud, la que nos las ofrezca.



*El juego presenta preciosas escenas que sirven para contarnos la historia. La cuidada estética es uno de los puntos fuertes del Breath of Fire.*



# Final Fantasy Tactics

## El eslabón perdido

Consola: PSX
Género: Rol estratégico
Compañía: Capcom

**Tras el colosal éxito que supuso Final Fantasy VII, Square publicó un juego ambientado en el universo de su obra maestra (y tranquilo, que no hablamos de Chocobo Racing). Se llamaba Final Fantasy Tactics, era muy bueno, y nunca vio la luz en nuestro país.**

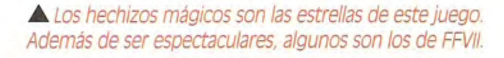
No es normal que en esta sección hablemos de juegos con un par de añitos a sus espaldas. Pero este juego es un caso especial, uno de esos programas por los que suspiramos en nuestro país pero que, por razonamientos que se nos escapan, no nos merecemos probar. FFT es un juego de rol estratégico, en el estilo de Vandal Hearts 2, también comentado en este número de PlayTop. Probablemente, cuando vio la luz en Japón hace un par de años, era el mejor en su género. La historia es la que sigue: Ramza, el protagonista, es un joven aspirante a caballero cuya familia es leal a Lord Lang, uno de los señores que guerrean por el trono del difunto rey. Nuestro héroe deberá rescatar a su hermana, acompañado de su amigo Delita que, mira tú por dónde, también intentará hacer lo propio por la suya. Todo ello con la guerra como marco.




▲ *Diálogos al más puro estilo japones. Tranquilo, puedes encontrar una versión en inglés sin problemas.*

### Combate de menú en menú

Final Fantasy Tactics se aleja de los últimos y espectaculares capítulos de la saga para centrarse en combates marcados por la estrategia. De hecho, a pesar de que se ha querido dotar al jugador de una cierta sensación de libertad, mediante gigantescos escenarios por explorar, acaba convirtiéndose en una sucesión de luchas (en las que ganamos experiencia) y recolección de items. Este es el único pero que le podemos poner. Square ha sabido envolver una mecánica simple con una historia compleja y una gran realización técnica, que dotan al juego de gran riqueza. Uno de los puntos fuertes del juego es su trabajadísimo argumento, con montones de subtramas y personajes, algunos de los cuales se convertirán en nuestros aliados. Quizá la complejidad en este aspecto llega a ser incluso excesiva.



▲ *Los hechizos mágicos son las estrellas de este juego. Además de ser espectaculares, algunos son los de FFVII.*

### Calidad por los cuatro costados

Square nos presenta un producto con su sello de calidad. Los gráficos brillan con luz propia, con un mágnifico diseño de personajes y, sobretodo, de escenarios. Por cierto, podremos rotarlos 360° para seguir cómodamente la acción. Como es lógico, la magia es el más destructivo elemento de ataque del juego, y está resuelto de manera brillante. Los hechizos ofrecen efectos espectaculares, y, además, algunos son conocidos del Final Fantasy VII. Vamos, que para ser un hijo no oficial de una de las sagas más importantes de la historia de los juegos, este producto ofrece excelente calidad. Si incluso puedes encontrar a Cloud en este juego... No nos explicamos como Final Fantasy Tactics no se ha editado aquí, porque su potencial comercial era altísimo. Pero si se editó en USA, así que podéis disfrutarlo de importación.



▲ *El apartado gráfico está lejos de FFVII, pero es brillante.*

# Gekido

## Golpea primero, golpea después.

Género: Beat'em up
Compañía: Gremlin

**Si te decepcionó que Fighting Force 2 abandonara el género de los Beat´em up, Gekido es tu juego... y, además, parece mucho mejor.**

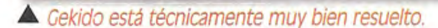
Los veteranos chicos de Gremlim han preparado una auténtica superproducción para nuestras PSX. Incluso han contratado al popular autor de comics de super héroes Joe Madueria para que diseñe a los protagonistas del juego. Y todo con la sana intención de volver a los origenes de un género que, como el ave Fenix, resurge de sus cenizas: el beat´em up. Gekido es todo un homenaje al género, con multitud de referencias a títulos como Final Fight, Street of Rage, e incluso clásicos de la talla de Renegade o Double Dragon. De momento, podemos adelantaros que que han sabido transmitir a la perfección la acción furiosa de estos juegos, y la han aderezado con un apartado técnico de lujo y una jugabilidad mucho más profunda de lo que era habitual en el género.

### Enemigos con 32 bits de inteligencia

Si te gusto Fighting Force (el primero, claro, porque si te gustó el segundo muy rarito tienes que ser) estarás encantado con la formula de ir recorriendo escenarios por los que salen a tu encuentro tipos de dudosa catadura. Y tú, ¿qué haces? ¿Los saludas y pasas de largo? ¿Intentas razonar con ellos? Pues no. Coges cualquier cosa que haya tirada por la calle y que puedas levantar (lo que incluye hasta los coches) y se la tiras encima. O haces uso de tus puños y pies para que tomen contacto físico con esos tipejos. Pero Gekido se diferencia de los antiguos beat´em up en varios aspectos. En primer lugar, tenemos un gama de movimientos mucho más amplia de lo normal. Cada personaje jugable tiene su propio estilo de lucha, que influye en la forma de jugar. Y vas a necesitar conocer perfectamente las capacidades del protagonista que elijas, pues tendrás que utilizar todos sus movimientos para deshacerte de tus rivales. Estos son mucho más listos de lo normal, y te harán tretas como esperar a que bajes la guardia para atacarte. Además, los escenarios guardan montones de secretos y encontrarás muchas zonas ocultas. Por si fuera poco, los chicos de Gremlin han dotado al juego de gran variedad de situaciones (muchas ya vistas en los juegos antes citados). Luchar sobre un tren en marcha, esquivar a motoristas macarras, o enfrentarte con un buen montón de enemigos mientras te disparan desde un helicóptero, son sólo algunas de las peligrosas situaciones a las que habrás de enfrentarte.



▲ Cuatro jugadores a la vez: espectáculo garantizado



▲ Gekido está técnicamente muy bien resuelto.

### Diversión multiplicada por cuatro

Gekido también ofrece un modo de enfretamiento todos contra todos de lo más espectacular. Hasta cuatro colegas a la vez podremos disfrutar dándonos mamporros virtuales. Aún tenemos que jugarlo más, pero os podemos adelantar que este modo de juego está técnicamente muy bien resuelto, y que recoge todo las posibilidades y efectos del juego principal. Serán partidas verdaderamente frenéticas, donde quizá hemos notado una cierta falta de profundidad de juego, pero que resultan muy divertidas. En resumen, a la espera de la versión definitiva de Gekido, nuestra primera impresión es francamente favorable.






▲ No faltarán enemigos finales tamaño XL.

# Syphon Filter 2

## Su nombre es Logan, Gabriel Logan

Género: Acción
Compañía: 989 Studios

**Acción trepidante, peligros constantes, aventura a tope... todo eso y mucho más, próximamente, en las mejores consolas.**

Suponemos que a estas alturas sobran las presentaciones. ¿Quién no conoce a Gabriel Logan? Seguramente no hay ni un solo loco de PlayStation que no tenga Syphon Filter en su colección. Y si lo hay, ya está tardando en hacerse con él porque dentro de poco ya podréis encontrar en vuestra tienda habitual Syphon Filter 2, una muy digna secuela en la que encontraremos todos los ingredientes de la primera parte junto a jugosísimas novedades que harán que nos cueste levantar el dedo del botón de disparo.



▲ El sistema de disparo sigue siendo cómodo.


▲ Junto a Logan viviréis situaciones al límite.




### Acción a raudales

Si por algo destaca este título es porque destila acción por los cuatro costados. No dejaréis en ningún momento de moveros, de disparar, de esconderos, de devanaros los sesos, en definitiva, para encontrar nuevos caminos que os hagan llegar a buen puerto. Entre las numerosas fases -veinte en total, repartidas en dos CDs- las habrá para todos los gustos (Moscú, el laboratorio, etc.) y en ellas podrán intervenir otros personajes. De hecho, en esta secuela Gabriel Logan compartirá protagonismo con Lian Xing, su ayudante que, pese a su incomodo vestido, no se corta un pelo a la hora de realizar misiones. Xing protagonizará un buen número de fases, aunque será Logan quien tomará las riendas cuando las cosas se pongan realmente feas. Se ha pretendido que la historia tenga un mayor peso en SF2, lo que es de agradecer. Resulta que Logan y Xing han sido acusados de un crimen que, por supuesto, no cometieron. Para probar su inocencia, deben emprender una carrera contra-reloj para impedir la venta del virus Syphon Filter a los terroristas de turno. A medida que van tirando de la manta, se dan cuenta que están involucrados hasta el cuello en una conspiración a la que también están vinculados altos cargos del gobierno.



▲ ¡Cuidado Lian! El enemigo está por todas partes.

### Armas, dadme armas

Si en algo han acertado los chicos de 989 Studios es en la adopción de nuevas opciones pero sin perder de vista nunca la esencia original del juego ni, sobre todo, los grandes aciertos de la anterior entrega. Por ejemplo, el sistema de disparo -bastante preciso, por cierto- no ha variado con respecto a la primera parte. Entre el arsenal nos encontramos con las armas más variopintas, desde las más "corrientes" en este tipo de juegos -pistolas automáticas, rifle, lanzagranadas- a las más originales, como la ballesta, el silenciador, el gas lacrimógeno o los anteojos de visión nocturna. Entre todas ellas destacará el machete de combate, con el que podremos hacer silenciosas emboscadas. En total hay 25 armas distintas para que deis buena cuenta de un batallón de enemigos con una IA verdaderamente diabólica. Tenéis ganas de jugarlo, ¿verdad? Pues esto no es todo, ya que SF2 incluye un modo "deathmatch" mediante el que podréis demostrar a vuestros amigos quién es el que manda. En fin, acción, aventura, emociones fuertes... ¿Queréis más?



# Vandal Hearts 2

## Más rol en PSX

**Konami mezcla sabiamente el rol de siempre con toques de estrategia.**

Con Valdal Hearts 2, Konami pretende dar la campanada en el actualmente difícil sector de los juegos de rol. Comparado por muchos con el excepcional Final Fantasy Tactics -juego de estrategia por turnos que no llegó a ver la luz en nuestro país-, en Vandal Hearts 2 la estrategia será siempre un elemento presente, alejándose así un poco de los típicos cánones y aportando algo de aire fresco a un género que ya lo va necesitando. El planteamiento inicial se aleja de los argumentos que últimamente estamos acostumbrados a ver. Joshua, el protagonista de la historia, tiene una apacible existencia trabajando en un molino hasta que se ve involucrado en el asesinato de una importante figura política. A partir de aquí, Joshua deberá emprender una vertiginosa escapada de la justicia, teniendo como objetivo inicial y principal la supervivencia. Este comienzo dará lugar a una envolvente trama que aquí no os vamos a desvelar (no somos tan malvados).



▲ *Los combates añaden acción en tiempo real.*

### Tiempo real y turnos

Otra de las novedades que aporta Vandal Hearts 2 tiene que ver con el sistema de juego. Bautizado por Konami con el nombre de "Dual Battle System", este sistema añade algunas dosis de acción en tiempo real, con lo que los combates ganan en dinamismo.
En cuanto a las armas, las habrá para todos los gustos. Cada una de ellas almacenará diversos hechizos a los que iremos accediendo en la medida que usemos dicha arma. No tengáis piedad. El sonido tiene bastante calidad, especialmente la banda sonora. El apartado gráfico es quizá lo más flojo de todo el juego, y no llega a la categoría del mencionado FF Tactics. No obstante, estamos ante una opción muy interesante para todos aquellos "roleros" que busquen un toque de frescura en su género favorito.



**Género: Estrategia-Rol**
**Compañía: Konami**

**Puntuación** ★★★☆☆

| Gráficos | Sonido | Jugabilidad | Diversión |
|---|---|---|---|
| ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |

# Hydro Thunder

## ¿A toda vela?

**Los amantes de la velocidad están de suerte. Hydro Thunder les ofrece la insólita posibilidad de ponerse a los mandos de una potente lancha motora.**

No podemos evitar echar un vistazo con curiosidad a este Hydro Thunder. Sus ingredientes a priori son muy interesantes, y más si echamos un vistazo a la versión de este título para Dreamcast: gráficos increíbles y detalladísimos, control total, adicción a tope... Por eso, tras jugar con Hydro Thunder para PSX, no se puede evitar una cierta sensación de decepción.

### Diferencias

La primera diferencia con respecto a la versión para Dreamcast se halla en los gráficos. No son todo lo buenos que cabría esperar y además están poco detallados. La música es bastante cansina y los efectos de sonido no son nada del otro mundo. El control también sale malparado en esta versión. Pese a lo dicho, el juego en sí no es malo. Podremos elegir entre nueve lanchas distintas para un total de doce circuitos, que por cierto no son nada fáciles. Es sólo que... te sabrá a poco si has jugado a la versión para Dreamcast.





**Género: Velocidad**
**Compañía: Blue Shift**

▲ ◀ *Se ha incluido un modo de dos jugadores, lo cual siempre es de agradecer. Midway ha hecho un gran esfuerzo por trasladar a la consola una poderosa recreativa, y ha logrado mantener velocidad y la emoción... al menos en parte.*

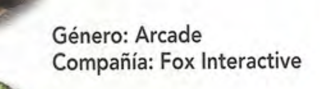


**Puntuación** ★★☆☆☆

| Gráficos | Sonido | Jugabilidad | Diversión |
|---|---|---|---|
| ★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |

# Die Hard Trilogy 2: Viva las Vegas

## Acción con sabor clásico


Género: Arcade
Compañía: Fox Interactive

**Hace ya unos cuantos años, Die Hard Trilogy asaltó la PlayStation con uno de los mejores y más completos juegos de acción que habíamos visto hasta ese momento.
Su segunda parte intenta reverdecer viejos laureles.**


▲ Acción 3D al estilo clásico... demasiado, quizá.

En la ya dilatada historia de PlayStation, algunos de los mejores programadores del mundo han puesto su capacidad al servicio del hardware de nuestra consola, explotándola para crear juegos excelentes que casi no podíamos ni imaginar. Nosotros y vosotros, todos expertos jugadores, hemos disfrutado de Metal Gear, Gran Turismo 2 o Time Crisis... Aunque vemos con cariño juegos más antiguos, está claro que el tiempo, y los avances técnicos, no pasan en balde. ¿Por qué decimos todo esto? ¿Tenemos el día nostálgico? Es que Die Hard 2 nos ha hecho viajar al pasado, pues nos presenta la misma fórmula de la primera parte, pero sin mejorarla, y con una realización técnica propia de juegos de hace un par de años. Pero, a pesar de todo, resulta entretenido.


### ¿Tres juegos en uno?

Die Hard Trilogy 2 se aleja (ligerisimamente) del argumento de las películas, para presentarnos una nueva aventura de John McClane, el poli socarrón favorito de todos, al que Bruce Willis presta su burlona figura en el cine. Una cárcel, un grupo de prisioneros con inquietudes que se fugan, y John ya tiene justificación para repetir "esta es la historia de mi vida". El juego mezcla tres géneros completamente diferentes, con un único denominador común: acción arcade en plan salvaje. Un juego de pistola a lo Time Crisis, otro de coches, y un Shooter en tercera persona al estilo Syphon Filter. Puedes jugarlos todos independientemente, o siguiendo la excusa argumental del Modo Historia, que mezcla las fases de cada género. El shooter en tercera persona presenta algún problema de jugabilidad por culpa de la cámara (cosa demasiado común ultimamente), pero se lo perdonamos por el adecuado arsenal con el que John obsequia a los delincuentes. Las fases a lo Time Crisis tienen un paso de frames algo lento, y resultan demasiado difíciles si no usas una pistola. Y, en cuanto al arcade de conducción, presenta un buen aspecto gráfico y un adecuado paso de frames, pero da problemas de control.
Si se hubieran editado cualquiera de los juegos por separado, no habrían tenido perdón de Dios, pero jugados alternativamente dan una cierta sensación de variedad.


▲ Time Crisis no tiene que preocuparse por nada...


▲ La parte de conducción tiene gráficos resultones.

### Cuestión de capacidad

Tras jugar Die Hard 2, nos preguntamos como es posible que Fox Interactive haya presentado una segunda parte, años después, que no llega a la altura de su predecesor.
No es que estemos ante un producto malo, pero esperábamos más, y no las dosis de acción moderadamente entretenida que nos hemos encontrado. Todos hemos visto de lo que nuestra PSX es capaz de hacer, y, a estas alturas, nos cuesta conformarnos con menos.



# Colony Wars: Red Sun

## ¿Héroe o mercenario?

**Lo menos que se le puede pedir a una continuación es que mejore todo lo que ofrecía su predecesor, y que aporte algún elemento nuevo. Aunque parezca extraño, esto no suele ser habitual, pero esta vez Psynosis lo ha conseguido.**

La guerra entre la Liga y los rebeldes continúa. Pero, a diferencia de los dos Colony Wars anteriores, ahora no debemos elegir bando, ya que nos meteremos en la piel de un mercenario que venderá sus servicios al mejor postor. Eso sí, cual Han Solo, nuestro corazón noble también nos implicará en una trama en la que seremos la única esperanza de salvación de la Tierra. Psynosis se ha molestado en crear este argumento para un



▲ *Acción galáctica al viejo estilo.*

COLONY WARS RED SUN




▲ *La vista subjetiva es muy jugable.*



▲ *Algunos enemigos son impresionantes.*

Shoot´em up subjetivo de ambientación espacial, repleto de acción y completamente en 3D, que recupera el siempre satisfactorio arte de masacrar marcianos, o aliens similares.

### Los años no pasan en balde

Si las anteriores entregas de la saga ya pusieron bastante arriba el listón técnico, Red Sun es su culminación. Los gráficos son excelentes, sólo siendo criticable el exceso de niebla en las misiones planetarias. Como en todo juego en 3D que se precie, podemos elegir entre tres perspectivas para seguir la acción. El sonido también alcanza gran nivel, y la música, muy épica, hace que la acción resulte más emocionante. Este apartado se resiente del mal doblaje, pero, por lo menos, está en español. Vale, lo confesamos, para que doblen así los juegos, casi preferimos que los dejen en inglés y con subtítulos. Pero donde el juego ha evolucinado más positivamente ha sido en la jugabilidad, pues tenemos un control de nuestra nave rápido y preciso, que resulta muy gratificante y reduce la dificultad del juego.

### Surca libre los caminos del cosmos

Para el final hemos dejado uno de los aspectos más logrados del juego. Hablamos de su desarrollo, uno parte verdaderamente importante en la diversión que un juego proporciona, pero que es frecuente obviar el este tipo de comentarios. En el segundo Colony Wars ya existía bastante libertad a la hora de elegir misiones, pero Red Sun se supera en este aspecto. La posibilidad de alternar misiones de ambos bandos hace que podamos construirnos nuestra partida con gran libertad, aparte de delatarte como un chaquetero al que sólo le interesa la pasta. Eso sí, deberemos jugar algunas misiones obligatoriamente. Son las que están relacionadas con el argumento principal, que consiste en impedir que una gigantesca nave llamada Red Sun destruya la Tierra. Existen cincuenta misiones diferentes, y según las alternemos, veremos diferentes finales. Además, también podrás elegir entre ocho tipos de naves, todas ellas con armamento modificable. Estas variaciones convierten a Colony Wars: Red Sun en un título altamente rejugable. Psynosis nos ha convencido con este Red Sun. Es un juego largo, variado, que te deja capacidad de elección... y que guarda en su interior un arcade matamarcianos de calidad, con toneladas de enemigos, acción, explosiones y emoción... De lo mejorcito en su género.





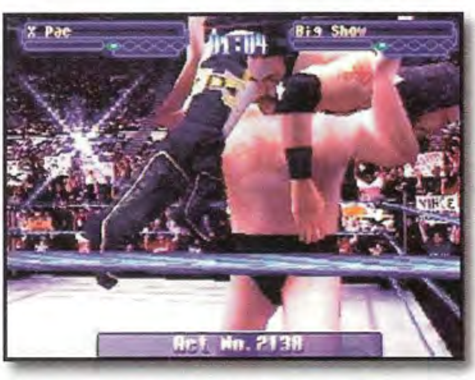

# WWF Smackdown

## Mamporros con estilo

Género: Wrestling
Compañía: THQ

**Juegos de wrestling hay ciento. Sale, más o menos, uno al mes, y eso cuando no nos mortifican con más. Pero atención, amigos, porque aquí tenemos uno bueno.**

Está claro que valorar un juego de un fenómeno tan localista como es el Wrestling no es nada fácil. Nos pasa lo mismo con juegos de hockey, o de baseball. Si los programadores se lo curran para reflejar a tope los movimientos y el aspecto de los luchadores, a nosotros nos da lo mismo, porque no los conocemos. Pues eso pasa en el WWF Smackdown, el mejor juego de lucha libre que ha pasado por PSX. Resulta que presenta nada menos que 34 luchadores, y de verdad, tienen un aspecto fantástico, son clavaditos a los reales y realizan todos sus movimientos característicos. Incluso escucharemos sus melodías y los veremos jactarse con sus poses auténticas.




▲ Sí, así de bien hechos están los luchadores.

### Un juego brillante

WWF Smackdown tiene unos gráficos impresionantes. El modelado de los luchadores es buenísimo, y no canta ni en los planos cercanos. Todos ellos están perfectamente texturados y animados. Pero ya sabes que la máxima de PlayTop es que lo que hace que un juego sea bueno es su jugabilidad. Y este WWF es bueno también en ese aspecto: es fácil de manejar, pero te da cierto control sobre los combates, no como en otros muchos juegos del género en los que se juega igual de bien mirando a la pantalla que con los ojos cerrados. Vamos que, por una vez, no te arrepentirás de comprar un juego de wrestling.




▲ ¿Ese de las cuerdas se ha quedado dormido?




# Rollcage Stage 2

## Diversión sin complicaciones



Género: Velocidad
Compañía: Psynosis

**Segunda continuación de un juego de Psynosis que comentamos este mes. Pero esta no logra convencernos tanto como Colony Wars: Red Sun.**

Si jugaste al primer Rollcage, este juego no te va a sorprender. Siguen siendo carreras de tanques ultraveloces, con la capacidad de subir por las paredes o de girar sobre sí mismos y continuar la carrera como si tal cosa. Eso sí, ahora el juego tiene mejor acabado, y la velocidad que alcanzan los vehículos es espectacular, llevando al límite las posibilidades de la PSX en este aspecto.

### Divertido, pero sin pasarse

El principal problema de este juego es su dudoso control. Vale que nuestro coche es un super todoterreno que resiste casi cualquier cosa, pero su tendencia a salirse de la pista, estrellarse y dar vueltas de campana es excesiva, y afecta a nuestra posibilidades de ganar y a la jugabilidad general. Donde sí existen diferencias con la primera parte es en los modos de juego, mucho más completos, y con para dos jugadores muy divertidas. Éstas y la sensación vertiginosa de velocidad lo convierten en un producto entretenido.




▲ Rollcage 2 se parece mucho a Rollcage 1... umh...








# Hresvelgr: Fórmula High-Powered

## Jinetes del futuro

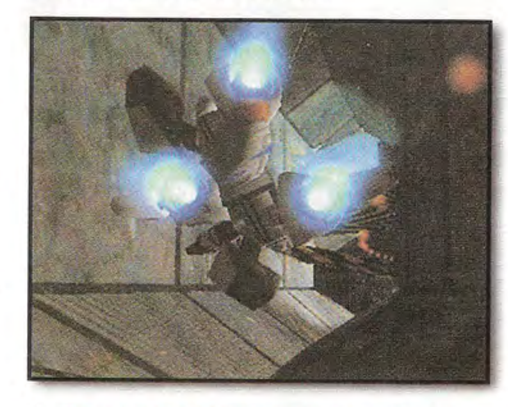
**Poco a poco, los juegos que se presentan para PS2 van abarcando todos los géneros. Uno de los pocos que faltaban era la velocidad futurista. Hresvelgr va a cubrir este hueco.**

**Género: Velocidad futurista**
**Compañía: Gusto**

Nos encantan estos juegos. Eso de lanzarnos por una pista futurista a velocidades supersónicas ha sido nuestro pasatiempo favorito desde los tiempos de F-Zero de Super Nintendo. Por eso esperamos con ganas este Hresvelgr. El juego nos pone a los mandos de unas naves (no coches, porque flotan) capaces de superar los 1000 km/h. Competiremos en la FH (Formula High Powered), en el año 2040, gracias a la avanzada tecnología antigravedad que se desarrolló a principios del siglo XXI. Gusto, que así se llaman los desarrolladores, han puesto especial cuidado en la creación de los vehículos, todos con aspecto de naves de shoot'em up clásico. Hasta aquí, nada nuevo. Pero lo que sí es innovador es el planteamiento de las carreras, derivado de las características de los vehículos.




▲ Como se observa en las capturas, tendremos gran libertad para salirnos del recorrido, ya que nuestros vehículos son más nave que coche



▲ El diseño de las naves es espectacular, y con un claro toque de tecnología a lo Manga. Ver estas maravillas en movimiento será una experiencia.

### Volar es un placer

Como ya hemos mencionado, nuestras naves vuelan, y no a escasos centímetros del suelo, precisamente. Por ello, se nos da bastante libertad para seguir los trazados del circuito, y muchas veces tendremos que salirnos para buscar rutas alternativas que nos permitan ganar tiempo. Pero, claro, en el trazado oficial están las Power Band, que alimentan la energía de tu máquina. Si estás demasiado tiempo lejos de ellas, tu nave perderá energía y, consecuentemente, velocidad. Nos recuerda, en cierto modo, al Wave Race de N64, pues cuando nos saltábamos una boya ahorrábamos tiempo, pero perdíamos potencia... Ese es el tipo de desafío que nos gusta.



### Pura imagen PS2

Os podemos asegurar que Hresvelgr presenta un apartado técnico a la altura de PS2. Aunque el juego aún está en desarrollo, los gráficos son alucinantes, como podéis ver en las imágenes. No sólo las naves lucen impresionantes. También los escenarios son preciosos. Si a esto añadimos unos efectos especiales magníficos, como los destellos de los que surgen de las turbinas de las naves, está claro que este juego es todo 128 bits. Si los chicos de Gusto logran un buen paso de frames por segundo, podemos estar ante un bombazo. En lo referente a las opciones, el modo Grand Prix presenta ocho equipos con dieciséis pilotos. La personalidad del piloto incidirá en su estilo de conducción. Los habrá expertos y seguros, jóvenes e impetuosos, etc. Lo que todavía no podemos confirmar es el nivel de inteligencia artificial. La fecha prevista para el lanzamiento en Japón es el 25 de mayo. Hasta que no juguemos una beta, no podremos confirmaros las buenas expectativas. Podéis ir calentando motores futuristas.



▲ Aquí podéis ver como las esferas rojas nos marcan el camino "oficial". Para triunfar deberemos alejarnos de él... pero no demasiado.




▲ El espectáculo gráfico que ofrece este juego es verdaderamente alucinante. Sólo la potencia de PS2 puede ofrecer algo así.



# ISS 2000

## ¿ISS para Ps2? ¡Goooooolllll!

**Ni Sony con su Esto es Fútbol ni EA con su Fifa 2000 han conseguido superar a Konami, que presentó el año pasado ISS Pro Evolution. Ahora nos deja con la boca abierta con su nuevo ISS 2000, para PlayStation 2.**

**Género: Simulador de Fútbol**
**Compañía: Konami**



Las celebraciones de los goles, así como las faltas y reclamaciones son espectaculares.



El portero también cuenta con diversas formas de saque, parecidas a las del Fifa de EA




Japon contra Brasil, ¿quién ganara?



Rivaldo será uno de los jugadores con los que podremos disfrutar del fútbol que Konami nos ofrecerá en breve.

Konami ha demostrado con el paso del tiempo que puede ser un duro competidor a la hora de diseñar y realizar juegos de fútbol, demostrando que hasta los japoneses pueden llegar a ser los amos del "deporte rey" virtual. Y en base a esto, y debido también a que estas navidades pasadas, las ventas de juegos de PlayStation bajaron debido a la enorme expectación que ha levantado la Ps2, Konami ha decidido apostar fuerte y presentar lo que será el primero de una larga serie de simuladores deportivos, optando esta vez por una versión mejorada y ampliada de su mayor éxito en este campo, International Superstar Soccer.

Este juego iba a salir a la vez que la nueva consola de Sony el pasado 4 de marzo, sin embargo, diversos retoques de última hora han hecho que su lanzamiento haya sido retrasado. Sin embargo, será para mejor. Porque Konami ha prometido que realmente podremos disfrutar de un partido de fútbol o de una Liga tal y como si lo estuviéramos viendo por la tele. Esta vez si que se lo han currado y han contado con numerosas licencias, lo cual permite que podamos jugar con nuestros equipos y jugadores favoritos . Las animaciones que hemos podido ver son una pasada, así como imágenes del juego. El juego incluye diversos modos: Juego abierto, Modo Liga, Copa Internacional, Modo Olímpico, Modo Ëxito, Modo Escenario, Modo Entrenamiento y un modo denominado "PK  Battle".

Lo que realmente importa es como funcionará, es decir, si va a estar a la altura de lo que esperamos. Obviamente, una plataforma como la Ps2 puede soportar animaciones complejas, tiene velocidad para hacer que el juego vaya bien, y la mejora de los gráficos está asegurada. Además, Konami ha asegurado que el juego va a ser 30 veces mejor que su anterior entrega, el ISS Pro Evolution, lo cual, si es cierto, nos va a dejar a todos con la boca abierta, porque para superar al anterior, aunque sea en la Ps2, han tenido que exprimirse la cabeza a fondo.

Los seguidores de otra gran saga, Fifa, de EA, van a ver como un duro competidor poco a poco, a no ser que EA se ponga un poco las pilas con su FIFA 2001, se va a convertir en el rey del "deporte rey" virtual, y valga la redundancia.



Alessandro del Piero, otra de las figuras del juego.




effect

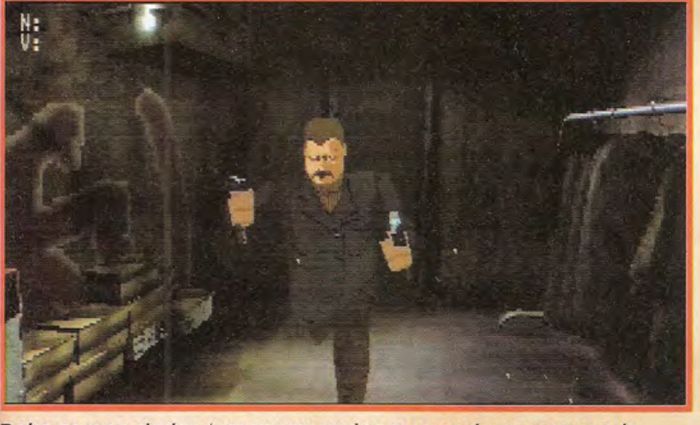
## DISCO 1

### El Edificio Lam. Area 1

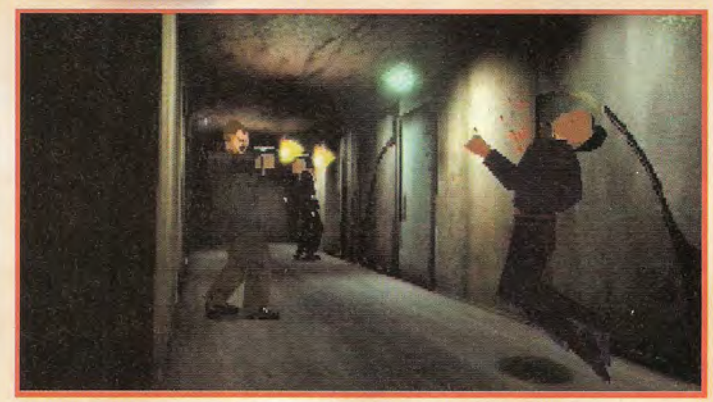
**Enemigos: 3. Objetos:** Fusible y munición de pistola. Nada más empezar, llevarás a Hana. Al bajar del helicóptero, graba la partida. Activa el interruptor que está en la pared, verás una escena de animación, corre pegado a la esquina y sigue el sendero de la terraza, te encontrarás a dos guardias acaba con ellos. Asegúrate de colocar tu pistola de tal forma que puedas ver la cruz verde en tu pantalla. Asegurate también de tener pulsado el triángulo para poder coger la munición que encontrarás. Cuando llegues a una sala pequeña, examina la ventana de cristal, verás otra escena, después dispara. Entra dentro de la habitación, coge el fusible y pulsa el interruptor. Salimos de allí y trepamos por la escalera de mano. Una vez arriba, usa la manivela que libera el gas, el cual matará al guardia del otro lado. Baja hasta llegar al cuerpo del guardia que acabas de matar con el gas y coge la llave de la puerta. Adelántate y úsala en la puerta.

### El Edificio Lam. Area 2

**Enemigos: 6-8 Objetos:** LLave del Armario 67, pistola y uzi. Mata al guardia y coge la llave de tarjeta roja. Asegúrate de grabar usando tu teléfono móvil, llegarás a una sala en la que tendrás que usar la llave de tarjeta roja. Mata al guardia que está dentro. Verás que no puedes abrir los armarios que hay en la sala todavía, pero ve hacia el monitor que hay en la sala para ver como Jin es vapuleado. Sigue por la puerta que está al lado del monitor. Muévete sigilosamente y mata al guardia que esta de espaldas y ve rápidamente a por el otro que está enfrente de él. Coge la munición y la uzi y dirígete al sendero, no te preocupes por el ascensor a la derecha. Sigue por la terraza hasta que veas a un grupo de guardias de pie en unas plataformas grises. Ahora esto se pone un poco difícil. Agachate y mata al guardia que sale el primero en el objetivo de la pistola. Después cambia a la uzi y barre a los demás. Una vez hecho esto muévete y coge la llave del Amario 67.



*Deke es uno de los tres mercenarios que podremos usar a lo largo de la aventura. No es el mejor, pero cumple bien su trabajo*



*El juego tiene como fuentes de inspiración las películas de acción y las de artes marciales japonesas al estilo John Woo.*

### El Edificio Lam. Area 3

**Enemigos: 3. Objetos:** Segunda pistola y Llave de tarjeta azul. Vuelve a la sala donde viste por el monitor como pegaban a Jin y usa la Llave del armario 67 para conseguir la Llave de tarjeta azul y la segunda pistola. Ahora vuelve a la zona donde antes viste una rampa que bajaba, carga las dos pistolas y acaba con los 2 guardias que están al final de la rampa. Baja y pon el fusible en la caja con luz verde. Esto hará que mandes una descarga de electricidad a través de la zona azul que tiene rejas. Asegurate de matar al guardia que está cerca de la caja de fusibles, bloqueando la puerta. Aún no puedes entrar por ella.

### El Edificio Lam. Area 4

Vuelve hasta la zona azul (cuidado con la electricidad) y con cuidado ve desde la baldosa de la derecha hasta la siguiente baldosa, también de la derecha y después hacia la izquierda. Muévete y coge el ascensor. Baja y coge el corta alambres del panel de control. Sigue moviéndote, eliminando a todos los guardias que te encuentres protegiendo la puerta de la llave azul. Veremos otra escena corta. Jin tiene una bomba en la cabeza, usa el corta alambres para cortar los cables que desactiven la bomba. Hay tres paneles y tienes que cortar dos cables de cada panel, los cuales son:

- Primer panel (de color morado): Cable rojo y cable azul.
- Segundo panel (de color naranja): Cable amarillo y cable rojo.
- Tercer panel (de color verde): Cable azul y cable amarillo.

**Por poco...** Ahora atraviesa la puerta y vuelve a la puerta que no podías abrir y pon el explosivo C4 que tenía la bomba de Jin en ella, haciéndola estallar. Metete por la puerta ahora abierta y sigue el camino, que te llevará al lugar donde mataste al guardia al que le cogiste la uzi y baja por la escalera. Una vez abajo graba antes de seguir. Ahora entra en la terraza y acaba con los guardias que hay allí. Sigue hasta llegar a una pequeña habitación donde te espera el jefe de los malos, que también, que casualidad, ha sido quién ha matado a tu amigo.

**El Jefe:** No es muy difícil acabar con él. Aprovecha las cajas que hay en la habitación para escudarte de sus disparos. Corre alrededor de él todo lo que puedas, disparándole cuando él recargue o se quede sin munición. Repite esta operación hasta que le cojas el truco y acabes con él, es sencillo.

## El Edificio Lam. Area 5

**Enemigos: 6-8. Objetos:** Llave de Señal. Una vez que el malo ha muerto, registrale y encontrarás la Llave de Señal. Usala en el panel que esta en la pared cerca de donde estaba el malo. Nos encontramos ante un puzzle bastante sencillo en el que tenemos que introducir cuatro símbolos. Ve fuera de la habitación y examina los caractéres chinos del rotulo de neon. Apuntalos y vuelve a la habitación, introduce esos símbolos de izquierda a derecha, pulsando la x para iluminarlos. Coge el disco y vuelve a la zona de la escalera donde grabaste la partida, veremos otra escena corta de animación. Después de la explosión, esquiva las llamas, dirigete hacia la escalera y trepa hacia arriba, y aunque creas que ya has superado todo, aún queda otro obstáculo. El helicóptero todavía ronda por allí. Sube por la escalera pero no llegues hasta arriba del todo, espera a que deje de disparar, entonces rápidamente corre a través del tejado y baja por la otra escalera. Después de otro incidente, coge un tubo de los restos y úsalo en el tanque de gas. Echate un poco para atrás y dispara al tanque. Mira hacia abajo, verás otra escena corta.

**Hana:** Corre dejando atrás al guardia y coge el cuchillo que hay en la mitad de la habitación, después acercate al guardia y rebánale en pedazos antes de que lo haga él. Coge su rifle y ve fuera de la habitación. Mata al guardia y deshazte de otros dos en la terraza. Y vuelve por el camino por el que viniste, verás otra escena corta.

**Glas:** Lleva a Glas hacia el centro de los tubos, obviamente espera hasta que no esten rojos. Ve al centro y gira la valvula, después ve hacia el tubo de la derecha del todo y luego al siguiente tubo, fíjate en el diseño de los tubos según se van calentando. Sigue hacia arriba y a la derecha hasta que encuentres un tubo muy largo subete y al fondo gira a la derecha. Graba la partida. Bajate ya del tubo y sigue hacia adelante.

**Jefe de nivel:** Este enemigo es muy fácil de eliminar. Corre hacia adelante sin parar y dispara a todos los papeles chinos que cuelgan para que se metan en motor del helicóptero. Después vuelve atrás por el lado izquierdo y dispara a los otros papeles colgantes. Verás otra escena de animación.

**Glas:** Sigue hacia adelante y antes de entrar por la puerta graba la partida. Equípate con las 2 pistolas y acaba con los dos guardias, sigue y gira a la izquierda, pero no pases todavía por la puerta que tiene los bordes de fuego. Mata a otros dos guardias y coge el rifle. Ahora atraviesa la puerta con los bordes de fuego y acaba con los guardias. Sigue por la rampa, graba la partida y continua hasta que veas a otro guardia. Acaba con él y también con otros 2 guardias que están junto al ascensor. Sigue hacia adelante y baja por la escalera. Escena corta de animación.

**Hana:** Mientras Glas se encarga de los guardias tienes que hacer que Hana dispare al helicóptero. Cuando este gire hacia la izquierda coge los 2 cargadores de munición y continua disparando hasta que el artillero muera. Otra escena corta.

**Glas:** Haz que Glas corra atravesando la terraza y automáticamente él saltará a bordo. Veremos una secuencia cinemática y se añadirá otro personaje a nuestro grupo.

# DISCO 2

Nada más empezar el disco 2 veremos una introducción en la que Hana se está duchando. Después, cuando la acción comienza tienes un aparato de señales de grabación y también veras 2 zombies. Acaba con ellos y sigue hacia adelante. Te encontrarás con otro grupito de "amigos", liquídalos o esquívalos, como prefieras. Sigue hacia adelante.

**Deke:** Equipa a Deke con 2 fusiles y muévete alrededor de la pantalla, verás otra escena corta. Cuando el tipo del sombrero está acabado, procede a acabar con los 2 zombies que aparecen con tus 2 pistolas.

**Glas:** Graba la partida con Glas y sigue el camino hacia adelante. Observa la terraza de la que salen llamaradas. Presta atención y observa cada cuanto tiempo se producen las llamaradas y pasa en el intervalo de tiempo. Sigue hacia adelante.

**Hana:** Haz que Hana siga por el sendero y gira a la izquierda hasta que encuentres una pequeña caseta, acaba con los zombies y coge la Llave po mon que tenía uno de ellos. Vuelve a la bifurcación y ve por el otro camino. Asegúrate de liquidar a todos los zombies que aparezcan para que luego no interfieran cuando vayas a abrir la puerta. Esta puerta, la cual está al final del camino necesita la Llave po mon para abrirse. Atraviesala y habla con la anciana. Coge la segunda pistola del cadáver que encontrarás en tu camino hacia la puerta trasera. Muévete sigilosamente y acaba con los 2 guardias usando tus dos pistolas. Coge la munición y gira a la derecha hacia el paseo marítimo de madera.





Continua hacia adelante y acaba con los guardias que te vayan saliendo. Cuando llegues a un camino sin salida, verás otra escena animada, en la cual un guardia te hará tirar tus armas. Cuando vuelves al juego ve a tu inventario y selecciona la toalla mojada. Deke aparecerá y le romperá el cuello al guardia.

**Deke:** En el almacén los guardias pululan por allí, y patrullan por la zona por la que estás tú. Acaba con la pareja de guardias y ve todo el camino hacia abajo hasta llegar al marcador de grabación para salvar la partida. Después vuelve al centro del almacén y sube por la rampa, gira a la derecha y mata a los guardias, cogiendo después la munición. Después vuelvete a la izquierda. Allí hay otro grupo de guardias, tienes que ser muy preciso al acabar con ellos, ya que es un poco difícil. Una vez que lo hayas hecho sigue todo el camino hacia abajo y entra por la puerta abierta del tren. Otra escena corta de animación.

**Jefe de nivel:** Este tipo no es tan fácil como el primer jefe, pero tiene una técnica fácil de asimilar. Escóndete detrás de las cajas de la derecha. Agáchate y ten preparado el disparo. Una vez que él ha disparado su rifle, se esconderá detrás de las cajas para recargar. Ahora es tu turno. Sal de tu escondite y espera a que él aparezca. Tienes que apuntar con un rifle pequeño a su cabeza. Después de dispararle, vuelve rápidamente a esconderte. Repite este proceso y conseguirás acabar con él. Coge su arma y sal fuera con la Llave de la tarjeta roja. Úsala en el pequeño panel de control que está en frente de tí. Apaga los tres interruptores de poder, selecciona una barra de poder y ponla en el slot vació de la columna central. En esta misma columna, pon la otra bara de poder en el lock 3. Esto abrirá la escalera. Para hacer que la escalera baje, pon una barra de poder en la sección de poder de la primera columna y la otra barra de poder en la sección de la escalera. Cuando la escalera baje, trepa por ella hacia arriba. Sigue el camino de las barras de metal. Aparecerán asesinos enmascarados, tipo Ninja, acaba con ellos (moviéndote alrededor de ellos no te será muy difícil). Sigue hacia adelante.

*Cada nivel cuenta con un jefe final al que tendremos que vencer. Normalmente es fácil, pero no te fies, por si acaso.*

*Wee Ming, uno de los malos del juego, típico mafioso chino con más años que Matusalén y muy mala leche. No tengas piedad de él .*

**Glas:** Glas tendrá una pequeña charla con Wee Ming, una vez que hemos terminado la reunión social sigue hacia adelante y acaba con los zombies.

**Hana:** Selecciona tu cuchillo y ve hacia la derecha, ve con sigilo y mata al guardia. No hagas ningún ruido, ya que hay otros 2 guardias en el otro lado del camino y si oyen algo vendrán. Coge la munición y ve hacia el otro camino y mata a los dos guardias. Coge su munición y muévete hacia la cabaña donde viste por primera vez a la anciana, ya de paso, mata a los dos guardias que verás por el camino. Ve por la parte de atrás de la cabaña matando a los zombies que salgan por el camino y dirígete a la pequeña choza ardiente, mata a los asesinos enmascarados tipo ninja y



*Los gráficos son una mezcla futurista que combina tecnología y estética tradicional japonesa, al estilo de la película Blade Runner.*

coge la munición, mata al zombie y coge la Llave xi mon. Vuelve a la cabaña de la anciana y sigue el camino por el que mataste al guardia con el cuchillo antes. Sigue por ese sendero, pero no mates al zombie que está en el suelo agonizando o alarmarás al guardia. Sigue hacia adelante y dispara al guardia y a los zombies. Usa la llave en la cabaña. Encontrarás un montón de munición dentro, ya que te esperan un centenar de asesinos encapuchados y zombies en lo que te queda de camino. Coge toda la munición y la Llave del Tren. Sal fuera y usa la Llave xi mon en la cabaña que hay a continuación y a la izquierda de Hana. Mata al guardia y a los asesinos encapuchados, coge la munición, y vuelve por el camino hacia el tren. Usa la Llave del Tren y entra dentro. Hay un pequeño puzzle dentro, justo en la pared, para hacer que funcione el tren. Examinalo e introduce el siguiente código: 1: 4N2B 2: 422C 3: 8000. Verás otra escena corta.

**Deke:** Acaba con los dos guardias (escena corta). Inmediatamente después empieza a correr o el fuego te cogerá y acabarás a la brasa. Continua corriendo hasta que veas otra escena de animación.

**Glas:** Lleva a Glas a los restos del tren y acaba con los 2 guardias, donde estaban ellos trepa por los restos del tren y muevete por la zona para coger toda la munición que encuentres. Sigue moviéndote hacia adelante hasta que llegues a una zona de arena en la que hay un jeep. Un ataque por parte de un montón de guardias tendrá lugar ahora. Acaba con ellos con tu rifle, coge la munición y la Llave del Camión. Acércate ahora al camión y usa la llave. Aquí acaba el disco 2 con una escena de animación.

## Disco 3

**Glas:** Esto que viene ahora hay que hacerlo con precisión. Lleva a Glas hasta el armario y coge el aceite de cocina. Sal de ahí y selecciona usar, pero no uses el aceite, solo aplasta la botella. Esto alertará al guardia, todavía no vendrá, pero tu podrás moverte rápido. Ve al centro de la habitación y situate en una baldosa que está entre dos salidas de alcantarilla. Vierte el aceite de cocina en esa baldosa. El guardia llegará entonces y comenzará a disparar. Mantente agachado y esquiva los disparos, muévete por toda la habitación. El también se moverá por la sala y al final llegará a la baldosa donde echaste el aceite, se resbalará y se matará. Coge la munición y sal de la habitación. Otro guardia pasará por allí, acaba con él por la espalda y coge la segunda pistola. Ve hasta la puerta. Escena de animación.

**Deke:** Aquí tenemos un obstáculo más a pasar, pero no es muy complicado. El camino más fácil para maniobrar alrededor es pisando en la tercera plancha de cristal que está pegada a la pared derecha (desde su punto de vista), después ve 2 planchas más adelante, ahora otras dos hacia adelante desde donde estas (aunque técnicamente son 3). Ahora otras 2 hacia adelante, igual que antes. Y otra más. De aquí muévete una sola plancha de cristal más y ya está. Graba la partida y continua atravesando la puerta que está a la derecha más cerca de tí.

**Glas:** Si Glas muere aquí tendremos una secuencia de animación muy divertida que nos dará otra oportunidad. Graba antes de todos modos. Agáchate y muevete sigilosamente por delante de los cocineros. Espera hasta que los dos paren de lanzar la bola y entonces rueda todo lo rápido que puedas por delante de ellos. En el segundo cocinero, obviamente espera a que este de espaldas totalmente después de que aplaste a una cucaracha. Entonces vuelve a rodar y continua. Pulsa el interruptor y las duchas del techo caerán. Preparate para un tiroteo, acaba con los 2 guardias, coge su munición y continua hacia adelante. A continuación, dispara a la cacerola y harás que el aceite caliente caiga sobre los



*La ciudad llama la atención por encontrarnos con unos gráficos muy trabajados, acompañados de un juego de luces, sombras y sonidos excepcionales. Uno de los aciertos del juego.*

guardias que están allí, eliminándoles así rapidamente. Coge la recortada y ve a la izquierda dentro del almacén. Graba, sal de ahí y métete en el comedor. Acaba con los guardias que están allí con tu flamante y nueva recortada y dirigete a la puerta principal para saludar a Hana. Escena de animación.

**Hana:** Lleva a Hana a través del comedor y acaba con la pareja de guardias que están allí. Entra en el almacén y graba la partida, poniéndote algo más confortable. Eso está mejor. Graba de nuevo y lleva a Hana a través del pasillo hacia la puerta. Acaba con los guardias que aparezcan. Una vez dentro sigue por las escaleras hacia arriba y después sigue a la derecha por un pasillo estrecho, no te olvides de los guardias. Hay una primera puerta por la que puedes entrar, pero todavía no hay nada especial para tí. Sigue por el pasillo hasta la 2ª puerta, donde te encontrarás con Deke. Escena de animación.

**Deke:** Lleva a Deke a través del pasillo por el que viniste después de subir las escaleras y acaba con todos los guardias que aparezcan en tu camino. Entra en la puerta que está al lado de las escaleras y coge la moneda del tocador. Ahora recuerda la habitación en la que dije que de momento no había nada especial para tí, pues ve hacia ella y métete dentro. Ve hacia la pequeña marioneta que está al fondo de la habitación y usa la moneda. Este puzzle requiere que coloques los movimientos en una secuencia de danza. Empieza con la 2ª columna seleccionando el movimiento inferior, después selecciona el 2º movimiento de la 1ª column, y después el primer movimiento de la segunda columna, ahora el movimiento medio de la segunda columna y el movimiento inferior de la primera columna. Una vez hecho esto se abrirá una trampilla por la que tendrás que meterte. Sigue hacia adelante a través de la puerta, acaba con los guardias, sigue hasta que llegues a la doble puerta que está abierta y graba. Ahora sigue hasta la puerta marrón cercana a la mitad del pasillo y coge la llave del ascensor. Sigue todo el pasillo hacia abajo, acaba con el guardia y usa el ascensor. Atraviesa la habitación pequeña y coge la llave inglesa. Baja por las escaleras y entra en la habitación acercándote todo lo que puedas a los tubos sin que llegues a quemarte y usa la llave inglesa. Después coge la Llave de la habitación de madam y vuelve al ascensor para cogerlo. Una vez que sales del ascensor, prepárate para una embestida de guardias, acaba con ellos y usa la llave en la puerta principal que estaba cerrada. Escena de animación.

**Glas:** Prepárate ahora para un numeroso ataque por parte de los malditos guardias. Limpia la casa de escoria y coge la munición. Dirígete a la puerta y después sube las escaleras por donde Hana y Deke vinieron. Gira a la derecha y sigue hacia la puerta morada, encuentra al guardia que está acechando por allí, acaba con él y coge la munición y la llave del salón. Ahora usa esa llave en la puerta morada. Acaba con los dos guardias y coge lo que han soltado. Ahora entra a través de la puerta rara que está a la izquierda según entraste en el salón. Habla con la chica. Escena de animación.

**Jefe de nivel:** Este tipo es un grano en el culo. Agachate y esquiva pero ten en cuenta de que él dispara desde el suelo. Disparará continuamente con sus pistolas, siguiendo un camino establecido, desde un lado de la cama hacia el otro, fíjate bien en ese camino. Cuando llegue justo al borde de la cama en cualquiera de los lados es cuando tienes que disparar. Usa la recortada para acabar antes con él. Después de una terrible y espantosa (y desilusionante también) escena de animación tenga lugar... en fin.. pobre Glas.

**Hana:** Ve hacia la habitación cercana a Hana donde cogerás el jarrón blanco. Ahora sigue por el pasillo hasta la puerta que está cerca de las escalera donde tendrás que acabar con otro guardia para conseguir la Llave del Salón. Ahora ve hacia el salón. Una vez allí entra por las puertas dobles que están al otro lado de la habitación y mata a los guardias mientras sigues por el pasillo. Cuando llegues a una fuente de agua, usa el jarrón blanco para obtener las flores. Sigue hacia



*Hana es una mercenaria excepcional, muy capaz de abrirse camino en cualquier lugar a punta de pistola. Es el personaje que más tiempo manejaremos en el juego, y la mejor de los tres.*

adelante acabando con los guardias que aparezcan y cogiendo la munición, además de conseguir la Llave de la oficina. Vuelve al salón y usa la llave de la oficina en la puerta rara. Coge el ascensor y baja, sigue por el pasillo principal hasta llegar al recibidor y mata al guardia. Entra por las puertas marrones dobles y ve hacia el armario para coger el jarrón negro, graba y sal de aquí. En la entrada a la puerta de Madam Chen hay un pequeño puzzle. En el jarrón blanco van los girasoles frescos y en el jarrón negro los lirios marchitados. Una vez que entres verás otra escena de animación. Lo mejor que puedes hacer ahora es salir corriendo y bajar las escaleras hasta llegar a la cocina. Es difícil escapar de los zombies que aparecerán así que asegúrate de seguir disparando mientras lo haces. Una vez en la cocina, métete en la despensa (almacén) y graba la partida. Coge la llave del armario de carne y úsala en las dobles puertas plateadas. Ahora verás otra escena animada. De pronto comienzas a oír una especie de zumbido intenso, ¡como el de una motosierra! Coge la recortada y metete alrededor de las piezas de carne que cuelgan hasta que notes que el sonido de la sierra es más bajo, entra a través de la puerta, otra escena de animación y el jefe.

*A lo largo del juego tendremos que "despachar" a guardias, soldados, fantasmas, demonios y un montón más de personajes raros que tienen la intención de llenarnos el cuerpo de plomo.*

**Jefe de nivel. Madam Chen:** No es tan dura como cree. Acaba con los pollos zombies y coge las pequeñas muñecas de papel que dejan caer. Esta parte es un poco complicada. Corre rápidamente por tu inventario y usa las muñecas de papel, sus defensas caerán. Cuando esto pase, corre y selecciona la escopeta para disparar unos cuantos asaltos sobre Madam Chen. Sigue moviéndote alrededor de ella y repitiendo la misma operación y acabarás con ella. Escena de animación de final del disco 3.

## Disco 4

**Hana:** Empiezas en una pequeña estructura de piedra rodeado por un cieno negro y asqueroso que no tiene pinta de ser divertido. Esta es una de esas secuencias medidas en las que tienes que estar atento a la secuencia para poder pasar. Observa el camino de rocas arrojadas. El mejor camino a seguir es dirigiéndote a la zona de la derecha y avanzar a una piedra cuando aparezca enfrente de ti y seguir hacia la siguiente cuando esta aparezca, espera en esta hasta que la siguiente roca aparezca, desaparezca y vuelva a aparecer para avanzar sobre ella y ve hacia la esquina sobre la siguiente piedra y de ahí a tierra firme. Carga tus armas y muévete hacia adelante, esta todo demasiado tranquilo ¿no? Sigue avanzando hasta que llegues a una aldea pequeña. Una especie de fantasmas flotantes saldrán a tu encuentro, acaba con ellos y conseguirás tus primeros cargadores de munición de papel. Métete en la choza de la derecha y salva la partida. Después, sal y sigue todo el camino hacia la izquierda y observa la iluminación. Golpea la piedra pequeña y crea un fuego. Vuelve a donde salvaste la partida y coge el camino de la derecha, que te llevará a un puente. Gira a la izquierda del puente y observa a la niña pequeña que corre dentro de una habitación, de momento no la sigas. Básicamente es una versión realmente escalofriante de un juego infantil, y francamente, ya me asusté solo de verlo. Ve hacia las cosas que parecen tubos grandes que están pegados al suelo con humo alrededor y un pequeño fuego. Cuando te acerques usa la munición de papel y se convertirán en munición real. Después ve hacia el camino cercano del puente. Aquí encontrarás a un grupo numeroso de esos fantasmas flotantes. Acaba con ellos y coge la munición y el papel de la puerta que sueltan. Vuelve al lugar donde estaba la luz y usa el papel de la puerta ahí. La puerta roja que está al otro lado del puente ahora está encendida. Sigue ese camino, no será fácil, ya que un montón de asesinos ninja aparecerán. Acaba con ellos como puedas, aunque lo mejor será que grabes antes la partida en la habitación donde se metió la niña. Cuando pases el puente,



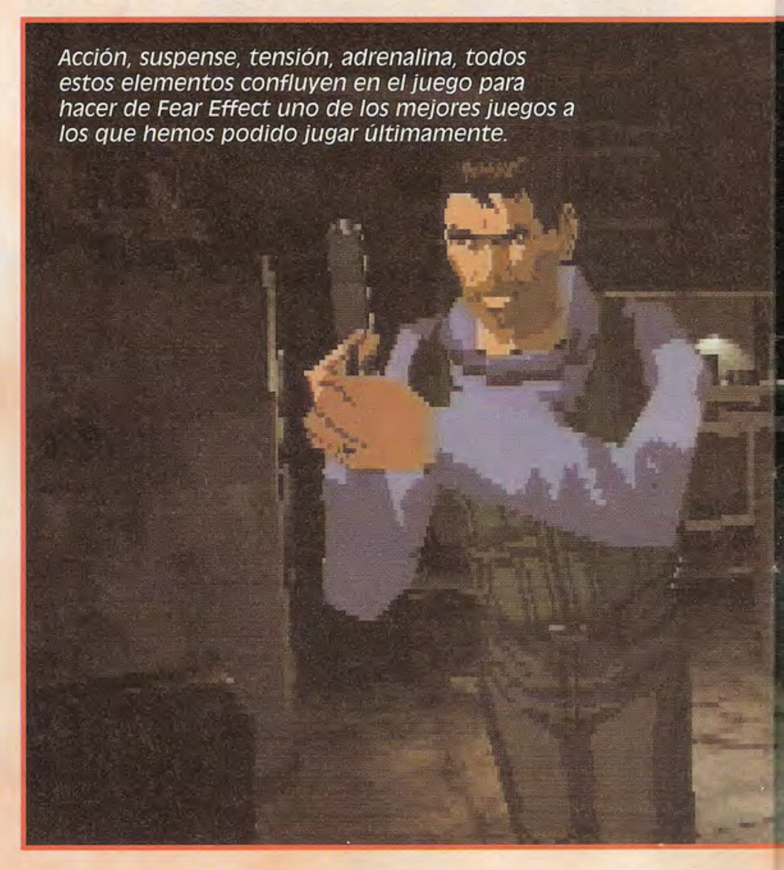
*Y por último, tenemos a Glas. El típico tío duro que no se afeita en tres días y que tiene el gatillo flojo. Un buen aliado.*

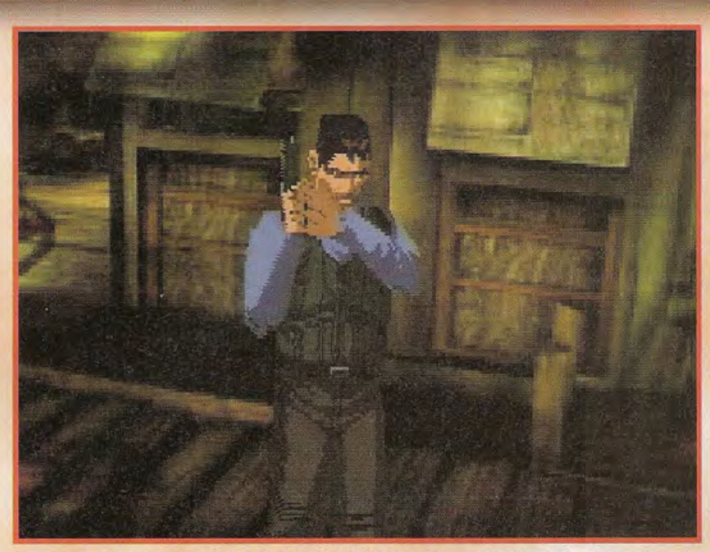
métete por la puerta encendida y coge el rifle de asalto de papel, sigue hasta que veas a Madam Chem contra una estructura parecida a un árbol. Tienes suerte, por que no tendrás que pelear con ella esta vez, coge la muñeca que te da y vuelve a la habitación de la niña, cambiando la munición de papel y el rifle de asalto de papel por munición y armas reales. Acaba de paso con los fantasmas y los ninjas. Dale la muñeca a la pequeña Hana y escucha la pista que te da para resolver el puzzle. Puzzle de la habitación de los niños: Es un poco difícil, tienes que alinear las edades con las marcas de altura de acuerdo con las pistas que te da Hana a distintas edades y las marcas del muro. La joven Hana dice: "Como niña, crecí como una rama bajo la lluvia". Empezando en el dial 5 mueve la marca de crecimiento 5 sobre el 5 y un 1 sobre el 5, asegurate de pulsar la x para confirmar. Después, aparecerá una Hana de 18 años diciendo: " En la juventud, nuestra belleza atrae el deseo de muchos hombres." Ve al dial 18 y pon la 2ª marca de altura aquí, dale a la x para confirmar y después mueve la marca de altura 5 sobre ella y confirma dos veces. Después aparecerá una Hana de mediana edad diciendo: "En la madurez, nos casamos y damos a luz a muchos niños." Ve al dial 35 y ponolo en 1 y después la marca de crecimiento 5. Y por último aparecerá una Hana anciana de 88 años diciendo: "En la muerte, nuestros cadáveres se convierten en polvo y huesos." Ahora presiona en las alturas, 4, 4, 3 y después en la 2. Vuelve con Madam Chen y dale el pergamino de piedra. Escena de animación.

Pelea contra los fantasmas y coge las tres ramas que ella te da, quema estas ramas donde quemaste el papel de la puerta. Ahora tienes una antorcha, vuelve a través del fuego a ese camino donde está una antorcha dorada, fijate bien, está un poco borrosa, enciéndela con tu antorcha y sigue el camino como si volvieras a la habitación de los niños y enciente la antorcha que está más a la derecha de la choza, y después la tercera en la parte inferior del puente. Ahora vuelvete hacia el puente y sigue hasta llegar a las puertas dobles grises. Escena de animación. Acaba con los asesinos y entra dentro. Coge la llave de la puerta de papel y quémala en la hoguera, ve hacia la colina. Cuando llegues a las cabañas ve hacia la primera cabaña donde apareció la llave, acaba con el fantasma y coge la llave y la munición. Sigue ahora todo el camino hacia la habitación de los niños, pasa esta zona y ve hacia las puertas dobles chinas y usa la llave de la puerta. Escena animada y cambiamos a Glas.

**Glas:** Usa el marcador de señales y continua hacia adelante. Cuando llegues a una bifurcación, coge el camino de la izquierda y ve a través de las puertas con escritura china. Acaba con los dos fantasmas y sigue hasta que llegues a un camino muerto, donde cogerás la llave lunar. Vuelve y usa la llave lunar en el camino de la derecha en la bifurcación y sigue a Deke, verás una divertida escena de animación. Acaba con los demonios flotantes y sigue hacia donde seguía Deke, vuelve a combatir con los demonios flotantes y sigue hacia adelante. Examina el dragón de fuego y ve hacia adelante. Graba y sigue por las parras. Mata a los perros demonio y sigue hacia adelante y examina los dragónes de tierra y cielo. Coge la llave solar que está entre ambos. Vuelve hacia donde viniste de la puerta lunar y usa la llave solar en la otra puerta que está sobre una pequeña rampa cerca de la puerta lunar. Dentro encontrarás demonios flotantes que tendrás que eliminar y examina la estatua del dragón. Sigue ahora en la dirección de las estatuas de los dragones de tierra y cielo y atraviesa las parras, ve hacia las piedras arrojadas, mantente a la derecha y no habrá problemas para pasar. Usa el marcador de grabación y baja por las parras. Examina el espejo y sigue hacia adelante, encontrarás otro puzzle, el del dragón. Resolverlo es muy sencillo, tienes que andar sobre las tablas que representan el orden de los dragones elementales en el espejo. El orden es este: Montaña, Cielo, Agua, Agua,

*Acción, suspense, tensión, adrenalina, todos estos elementos confluyen en el juego para hacer de Fear Effect uno de los mejores juegos a los que hemos podido jugar últimamente.*





*A veces conviene más movernos despacio y sigilosamente que ir pegando tiros a todo lo que se mueva. Vivirás más tiempo.*

Tierra, Agua, Fuego, Cielo y por último Tierra. Pisa las tablas del suelo en ese orden y pasarás. Coge la espada de piedra y vuelve hacia atrás a la bifurcación del principio del juego. Usa la espada de piedra en el dragón que está situado en el medio de los caminos. Graba la partida y prepárate para otro jefe más.

**Jefe de nivel:** Deke. ¡Sorpresa! Deke es el malo de turno. Esta pelea es bastante difícl, presta atención a las piedras que Deke consume con agua. Tienes que rodar un montón y eludir sus ataques de izquierda a derecha.

**Hana:** Acaba con los asesinos, sigue hacia adelante y habla con el otro hermano, coge la mitad del árbol de sauce, una vez que se vaya coge la manivela. Sal y acaba con los asesinos, sigue hacia adelante hacia la habitación de los niños. Pasala y acaba con los demonios flotantes. Ahora sigue todo el camino hasta la hoguera, pásala y usa la manivela en el pozo. Escena de animación.

**Glas:** No puedes hacer nada aquí, o sea que tendrás que esperar hasta que la escena animada termine.

**Hana:** Continua por el camino atravesando toda la zona hasta llegar al camino muerto, examina entonces el mapa y coloca los objetos que tienes donde los cogiste. Muy sencillo. Escena de animación. Ahora tendrás que meter el Disco 2 (sí, sí, ya se que parece extraño, pero...). Otro puzzle. No es muy complicado, coge la muñeca de papel y ponla en la cosa que parece una estufa y después prepárate para acabar con algunos enemigos. Anda alrededor y quedate cerca de las malditas letras chinas amarillas donde tienes que decir "usar" y básicamente, es un proceso de eliminación de todo lo demás, el pergamino de papel, el ojo, etc.. Una vez que lo hayas hecho todo verás una espantosa y escalofriante escena de animación y te darán la opción de elegir a Glas o a Hana (Cada uno se enfrentará a un jefe distinto y tendrá un final distinto)

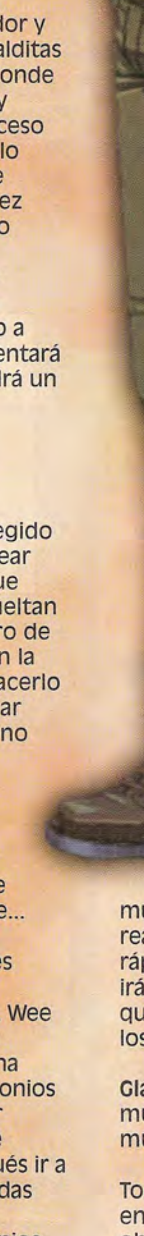


## Los 5 finales diferentes:

**Eliges a Hana:** Si has elegido a Hana tendrás que pelear contra los demonios que saltan alrededor que sueltan de vez en cuando dinero de papel. Cogelo y úsalo en la antorcha. Tienes que hacerlo 3 veces. Tienes que rodar para apartarte del camino del rayo azul.

**Hana falla:** Hana no muere, pero las consecuencias de nuestro fallo hacen que este final sea muy triste...

**Eliges a Glas:** Este final es mucho más fácil, pero tampoco hay que fiarse. Wee Ming está sentado en el centro pero mientras una pequeña legión de demonios vuela a su alrededor por todas partes, tienes que acabar con ellos y después ir a por Wee Ming. Si te quedas sin munición, coge la munición que los demonios han arrojado y úsala en las antorchas para convertirla en munición real, pero hazlo rápido o los demonios irán a por tí. Usa la munición que consigas para acabar con los demonios y con Wee Ming.



**Glas falla:** Glas tampoco muere, pero es otro final muy triste...

Todo el mundo Gana: Juega en el modo difícil. Este es obviamente el mejor final. Nosotros hemos jugado en modo normal.



## Escríbenos

# Mail Top

### PlayStation vs. Nintendo 64

***Felicidades a la revista. Os mando esta carta para que sepáis que vuestra revista es una deliciosa obra de arte; aunque falten unos pequeños e incluso diminutos detalles. Tengo un amigo llamado Daniel que tiene la N64, él lo llama consola, yo lo llamaría "chatarra de distintos colores". Enumérame 5 ventajas, tan solo 5 diciendo porque PlayStation es mejor que N64. A partir de ahora estaré leyendo vuestra revista cada 15 días. Vuestro amigo "Javi".***

***Javier Hernando Polomor (Valladolid)***

*Gracias por escribir, Javi. Vamos a enumerarte algunas ventajas de PSX sobre N64: nuestra consola tiene muchos más juegos, abarcando todo tipo de géneros, mientras que el catálogo de N64 es mucho más reducido. La utilización del CD permite mejor calidad sonora, y la inclusión de secuencias de vídeo introductorias, algo que brilla por su ausencia en N64. Los juegos de PSX son notablemente más baratos. PSX tiene muchos más periféricos disponibles... Podríamos decirte muchas más... pero lo cierto es que los poseedores de N64 también podrían decirte unas cuantas. En nuestra opinión PSX y N64 son dos máquinas totalmente distintas, que ofrecen juegos únicos. Lo mejor que puedes hacer es cambiarle la consola a tu amigo Daniel durante unos días. Así ambos podréis disfrutar de los mejores juegos exclusivos de cada consola.*

**¡Hola amigos de la PlayTop! Mi nombre es Ana María González. Me gustaría pediros trucos para el juego de Final Fantasy VIII, sobretodo en el disco IV. Mi problema es que no soy capaz de pasarme a la bruja Adea. También deciros que me ha encantado la revista, y que me encantaría que publicárais todo tipo de información sobre los últimos títulos de Final Fantasy. Perdonadme si soy una plasta pero estoy enganchadísima con el mundo de Final Fantasy. BESAZOS PARA TODOS Y QUE SIGAIS ASÍ DE BIEN. Por cierto, ¿quién es la muchacha rubia que aparece con Squall en FFIX?**

**Ana María González (Badajoz)**



Muchas gracias por tu carta y tu dibujo, Ana María, y no te preocupes, porque nosotros también somos fanáticos de la genial saga de Square. Vamos a manteneros al tanto de todas las novedades relacionadas con las nuevas entregas de la saga.








Permanece atenta a los próximos números. Para que FFVIII deje de tener secretos para ti, te recomendamos el número 4 de la revista "Trucos Maníaco", que incluye una excelente guía que te sacará de apuros. Respecto a FFIX, te remitimos también a nuestros próximos números. Gracias por tus besazos. Nick Knight está tan contento, que aúlla a la Luna cada noche.



*Dibujo original de Rubén Mingo (Madrid)*

**Hola amigos:**
**Me llamo Álvaro y, desde hace unos meses, tengo el juego Atlantis, The Lost Tales, y me gustaría que publicarais los trucos y solución del juego, porque en el problema número 15, donde Seth, el joven héroe, llega a la taberna, siempre me matan y no sé lo que tengo que hacer.**

**Alvaro Ríos Ruiz Calzada de Calatraba, Ciudad Real**

Gracias por tu carta y por tus ánimos. Respecto al Atlantis, decirte que es un juego un poco antiguo, y no tenemos previsto publicar guías ni trucos. Pero vamos a intentar ayudarte:
La primera vez que vayas a la Taberna, mientras hablas con Lascoyt, llegará Meljanz y te interrumpirá. Dejaté matar y repite la conversación con Lascoyt cuantas veces sea necesario hasta que te lo cuente todo. Llegará Meljanz otra vez, hablaréis, y luego debes dirigirte a toda velocidad hacia la izquierda, subir las escaleras, usar el cuchillo en la cuerda de la lampara y escapar con ella por la ventana.
En tu segunda visita a la taberna, tienes que hablar con Sarvage, subir la escalera y entrar por la puerta de la derecha. Escuchar la conversación. Ves al fondo del pasillo y entra por la puerta de la derecha. Vuelve a escuchar la conversación. Sarvage volverá a hablarte. Háblale tu y dile que sí (pulgar arriba). Entra por la puerta de la derecha y escucha las conversaciones.

# Club PLAYTOP




**Playtop se hace para tí, amigo lector y compañero de juegos, por lo que tu opinión es la que verdaderamente cuenta. Por ese motivo queremos que colabores con nosotros a través del Club Playtop.**

**Para participar en la selección de miembros del Club, basta con que rellenes la encuesta que adjuntamos a continuación (puedes fotocopiar la página o escribir los resultados en una hoja de papel) y nos la mandes a la siguiente dirección:**

**CLUB PLAYTOP**
**C/ Orense 32, 10 3ª**
**28020 Madrid**

**o a la siguiente dirección de correo electrónico:**

**demos@lander.es**

**Si resultas seleccionado, recibirás cada mes en tu casa un ejemplar gratuito de Playtop acompañado de otra encuesta más específica sobre el contenido y la presentación de la revista.**

**Contamos contigo para que entre todos podamos hacer una revista mejor, así que venga, a rellenar la encuesta.**

**¡Manos a la obra!**

---

1. ¿Con qué frecuencia sueles comprar las siguientes revistas de videojuegos?

| | Todos los meses | Cada 2-3 meses | Cada 4-5 meses | Con menos frecuencia | Ninguna |
|---|---|---|---|---|---|
| Hobby Consolas | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Juegos y Cía. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Planet Station | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Play Mania | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| PlayStation Magazine | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| PlayTop | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Screenfun | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Super Juegos | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Top Juegos | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Otras: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ¿Cuál/es? | | | | | |

No compro revistas de videojuegos ☐

2. Puntúa del 1 al 10 las secciones de la revista:

- Solo para tus ojos ☐
- Tests Psx ☐
- La Puerta Trasera ☐
- El Curioso ☐
- El Tramposo Platinum ☐
- Japan Previews ☐
- Tests Ps2 ☐
- Correo del lector ☐
- El Tramposo ☐

3. ¿Añadirías alguna sección? Cuál y por qué

............................................................

4. ¿Quitarías alguna sección? Cuál y por qué

............................................................

5. Para que una revista me atraiga..

☐ Tiene que tener una portada llamativa y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener tías buenas en la portada y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener imágenes de los últimos juegos en portada y noticias interesantes.

Otra: ............................................................

6. ¿Cúantas horas dedicas a la semana para jugar con tu consola?

- 2 a 4 horas ☐
- 6 a 8 horas ☐
- 4 a 6 horas ☐
- Más de 8 horas ☐

## DATOS PERSONALES (Toda la información es confidencial)

Nombre y apellidos ............................................................

............................................................

Edad ............................................................

............................................................

Dirección ............................................................

Población ............................................................

Provincia ............................................................

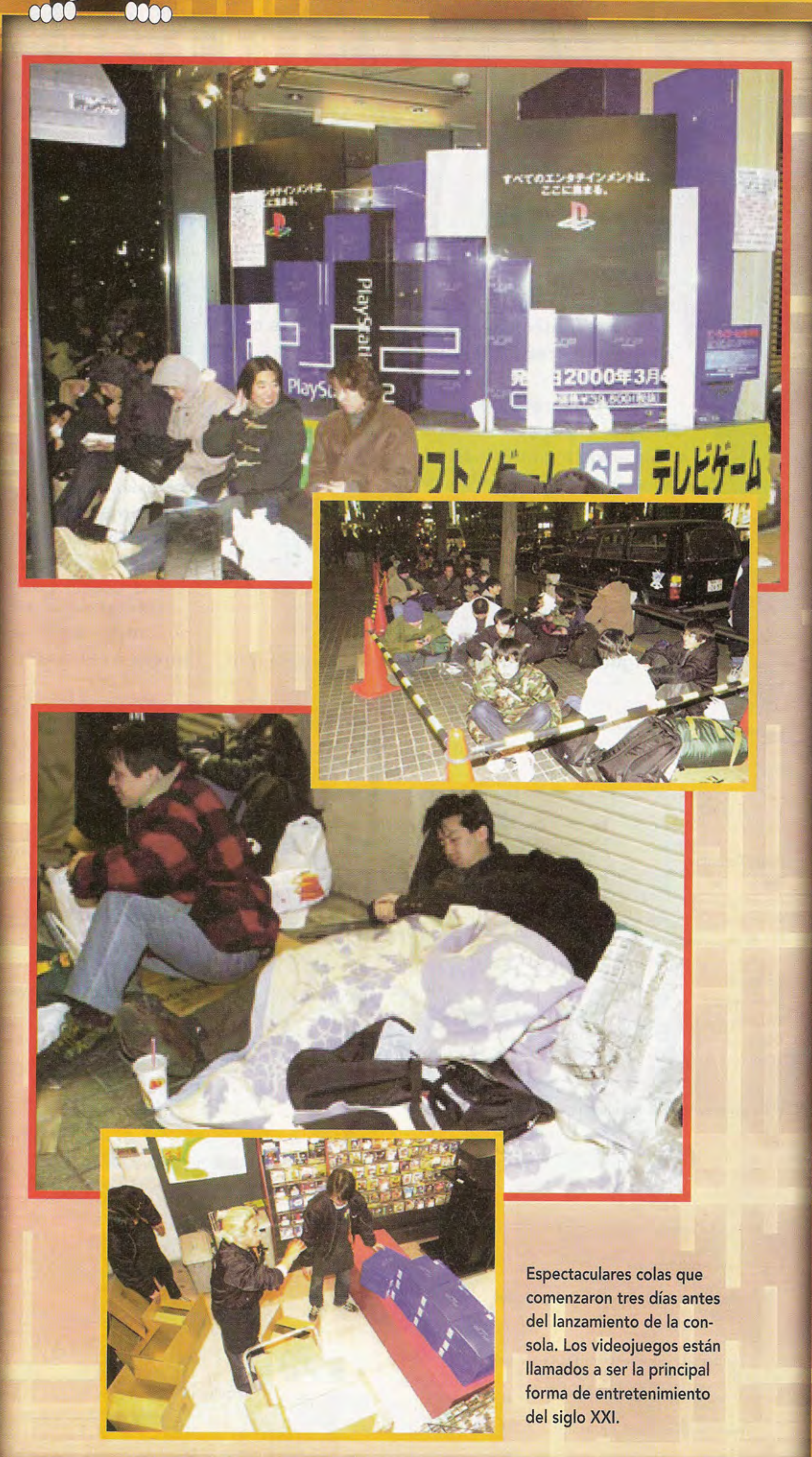
Código Postal ..............................

# El curioso

**No nos asombra la reacción de los japoneses ante la salida de la nueva consola de Sony: noche a la intemperie, histeria colectiva, etc. etc. No nos asombramos pero nos dan una envidia...**

## *PlayStation 2: nacida para triunfar*

*Desde el cuatro de marzo los japoneses tienen una nueva razón para vivir. Ese día, Sony empezó a comercializar PlayStation 2, la consola llamada a ocupar el trono del ocio en los próximos años. Muchos pasaron la noche en la calle con el objetivo de ser los primeros en probar la nueva maravilla. Algunos llevaban esperando desde el miércoles 1 de marzo. La fiebre no cesa, pues Sony ha vendido ya 980.000 unidades, entre las tiendas y la web. El número de juegos vendidos en el primer fin de semana asciende a 1.300.000 y las ventas de vídeos DVD se han incrementado entre 2 y 4 veces. Debido a un problema en la fabricación de tarjetas de memoria de 8 Mb, la producción está experimentando un retraso de unos días. Para los impacientes españoles tenemos un mensaje: parece que importar la consola no es totalmente legal, como se puede ver en la página web de PlayStation en Japón: Según esto, "la Ley de Comercio y Cambio Extranjero Internacional, de junio de 1999, prohibe la exportación de la consola PlayStation 2 y de tarjetas de memoria de la consola fuera de Japón sin el consentimiento del Departamento de Comercio". Suponemos que esta prohibición estará motivada por el sistema de encriptación que utilizan las tarjetas de memoria. No sabemos si esta ley se aplicará o no. Lo que sí sabemos es que nos morimos de ganas por probar la PS2.*




Espectaculares colas que comenzaron tres días antes del lanzamiento de la consola. Los videojuegos están llamados a ser la principal forma de entretenimiento del siglo XXI.

# El Juicio Final

**Como cada quince días, aquí llega el tribunal más "despiadado" de este lado del Atlántico. Si queréis participar, no tenéis más que escribir o mandar un e-mail a vuestra revista favorita, contándonos lo que os gusta, lo que os ha dejado indiferentes o, directamente, lo que odiáis. Sin piedad.**

## El Cielo

**LOS JUEGOS DE PSX, MÁS BARATOS.** Gracias a los esfuerzos de Sony, podremos disfrutar de juegos más baratos -novedades y platinum-. El nuevo tipo de licencia propuesto por la compañía japonesa es la causa de esta bajada de precios. ¿Quién dice que las compañías no se preocupan por nosotros?

**LA CLASIFICACIÓN POR EDADES.** Una vez más llega otro excelente juego -Syphon Filter 2- que por su crudeza no es apto para todos los públicos. Menos mal que la clasificación por edades nos permite disfrutarlo a los más "talluditos". El resto de aficionados tendrán que esperar un poquillo y disfrutar con otro tipo de títulos igual de buenos, pero menos violentos

## El Infierno

**LOS RETRASOS DE EIDOS.** Esta compañía, artífice de títulos tan míticos como la saga Tomb Raider, no está lanzando al mercado los juegos con la puntualidad que sería deseable. Títulos como Saboteur, Daikatana o Urban Chaos no están apareciendo según las fechas de lanzamiento que dio la propia Eidos. ¡Señores, más seriedad!



## El purgatorio

**LOS "PROBLEMILLAS" QUE ESTÁN DANDO LAS PRIMERAS PS2.** Parece que Sony se ha encontrado con algunos ligeros problemas durante los primeros días tras el flamante estreno de PS2. Además de retirar del mercado algunas tarjetas de memoria defectuosas, parece que algunos juegos, como Ridge Racer V, al grabar la partida desmontan los drivers necesarios para la correcta visualización del DVD. No son fallos graves, pero sí molestos. Pero no os preocupéis, ya que esto son "gajes del oficio" y sabemos de buena tinta que los expertos de Sony están trabajando a destajo para solucionar estos pequeños contratiempos.

*En Playtop tenemos en cuenta a todos y cada uno de nuestros lectores. Por eso te animamos a que participes en esta tu revista. Envíanos -por carta o e-mail- tus fotos, dibujos y todo lo que se te ocurra. Publicaremos todas las fotos y en cada número elegiremos el mejor dibujo, cuyo autor se llevará una camiseta exclusiva de la revista. ¡Mucha suerte y os esperamos!*

# Mondo Play

## Nuestros preferidos

**La verdad es que nuestra lista de últimos bombazos no deja de moverse. Y lo mejor de todo es que nada indica que vaya a dejar de hacerlo. Así pues, que siga la fiesta.**

1. *Resident Evil 3*
2. *Gran Turismo 2*
3. *Medievil 2*
4. *Shadow Madness*
5. *Colony Wars: Red Sun*
6. *Grandia*
7. *Guilty Gear*
8. *ISS Pro Evolution*
9. *WWF Smackdown*
10. *Star Ocean*

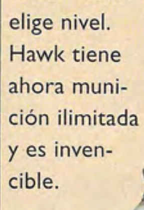
## Nuestros clásicos

**Tras una ardua pelea entre todos los redactores (al más puro estilo WWF, nos enorgullecemos al mostrar nuestros cambios en esta lista de históricos.**

1. *Metal Gear Solid*
2. *Resident Evil 2*
3. *Final Fantasy VIII*
4. *Gran Turismo 2*
5. *Resident Evil 3*
6. *Final Fantasy VII*
7. *Tekken 3*
8. *Tomb Raider IV: The Last Revelation*
9. *Syphon Filter*
10. *Silent Hill*

## WWF Smackdown

Estas bestias pardas vuelven a darse de mamporros, pero con la diferencia de que esta vez lo hacen un buen juego. Te comtamos como descubrir los personajes secretoes en el Season Mode. Para lograrlo has de jugarlo un determinado número de temporadas (años) seguidas.
1 año: ***Ivory***
2 años: ***Prince Albert***
3 años: ***Jacqueline***
4 años: ***Viscera***
6 años: ***Mideon***
7 años: ***Gerald Brisco***
8 años: ***Pat Patterson***





## Fighting Force 2

El viejo Hawk Mason ha vuelto sin demasiada gloria. Si quieres acabarte el juego cuanto antes, te echamos una mano.
**Cheat Mode:** Pu<lsa L1+ L2+ R1+ Triángulo +X +Izquierda cuando aparezca la frase "Press Start" en la pantalla de inicio. Selecciona "Start Game" y elige nivel. Hawk tiene ahora munición ilimitada y es invencible.



## Knockout Kings 2000

Trucajes para este juego de boxeo. Gracias al Doctor Sangre por habernos mandado estos trucos.
**Nuevos boxeadores:** introduce estos códigos como nombres de boxeadores en la pantalla de creación de jugadores del modo Career. Después, pulsa Círculo en la pantalla del ranking que precede al combate, para salvar al boxeador para los modos Career y Exhibition.
Alien: ***ROSWELL***
Ed Malone: ***ED MALONE***
Gárgola: ***GARGOYLE***
Jermaine Dupri: ***JERMAINE DUPRI***
Marc Ecko: ***MARC ECKO***
Marlon Wayans: ***MARLON WAYANS***
Shamacko el payaso: ***SHAMACKO***
Tim Duncan: ***TIM DUNCAN***
O: O
Q-Tip: ***Q TIP***
**Levantarse más deprisa:** pulsa abajo y X cuando te noqueen.
**Movimientos ilegales:** Pulsa R1 y R2, y cualquier puñetazo para hacer movimientos ilegales, pero ten cuidado, porque pueden descalificarte.
**Patada ilegal:** Pulsa Triángulo, Círculo, X y Cuadrado.
**Luchadores en miniatura:** Introduce ***"MINIME"*** como nombre del luchador en la opción de creación de personajes del modo Career.



## Medal of Honor

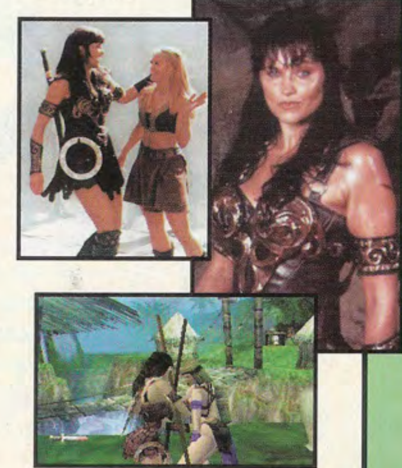



Nuevos trucos para el mejor Shooter subjetivo de PSX
**Nuevos personajes en el modo multijugador**, introduciendo los siguientes passwords:
Evil Coronel Muller: ***BIGFATMAN***
Gunther: ***GUNTHER***
Noah: ***BEACHBALL***
Otto: ***HERRZOMBIE***
**Misiones activadas:** debes introducir estos códigos, y, en la sala de War Records, selecciona Mission Log:
Misión 2: ***ZERSTOREN***
Misión 3: ***BOOTSINKT***
Misión 4: ***SENFGAS***
Misión 5: ***SCHWERES***
Misión 6: ***SICHERUNG***
Misión 7: ***GESAMTHEIT***



## Xena: Warrior Princess

La princesa guerrera luce su cuerpo serrano en PSX. Con estos trucos lo hará con más estilo.
**Ser invencible:** En el menú principal, ilumina "New Game" e introduce este código: Arriba tres veces, Círculo, Cuadrado, Arriba, Derecha, Izquierda. Si lo has hecho bien, escucharás un sonido.
**Seleccionar nivel:** En el menú principal, ilumina "New Game" e introduce este código: Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Arriba tres veces.
**Movimientos de Xena:**
***WILDMILL PUNCH:*** Pulsa patada y puñetazo al mismo tiempo. Pulsado las direcciones del pad, puedes dirigir el ataque.
***RUNNING SWEEP:*** Mientras Xena corre, pulsa puñetazo.
***LOW HIT:*** Un golpe que te dolerá cuando veas como Xena lo realiza: pulsa el botón X mientras bloqueas
***AIR KICK:*** pulsa el botón de patada mientras bloqueas.
***ACROBACIAS:*** Mientras bloqueas, pulsa el stick direccional. Según pulses derecha, izquierda o abajo, Xena hará diferentes acrobacias.



No podemos olvidar que aún existen muchos juegos "antiguos" que seguimos sin poder acabar por no disponer de trucos. ¡Eso se acabó! Aquí teneís trucos para todos vuestros juegos Platinum.

# Metal Gear Solid



Algunos trucos para uno de los mejores juegos de PSX:

**Modo Demo:** Acábate el juego en los siguientes modos y por este orden; Entrenamiento, Prueba de tiempo, Disparo y Supervivencia (según completes un modo, desbloquearás el siguiente). Así accederás al modo Demo, que te permite tirarte en el sofá y ver como Solid Snake lo hace todo el solito.

**Traje de camuflaje:** Completa el juego en el nivel de dificultad fácil y presionando Select durante la tortura de Revolver Ocelot. Cuando salves a Otacon, te dará el traje de camuflaje. Al acabar los títulos de crédito del juego, salva la partida. Si la cargas de nuevo, comenzarás con el traje de camuflaje.

**Munición infinita:** Acábate el juego sin rendirte a la tortura. Así salvarás a Meryl y recibirás el pañuelo. Cuando lo selecciones, el pañuelo te dará munición infinita para cualquier arma. ¡¡¡Genial!!!



# Nightmare Creatures

Un par de trucos para que esta aventura de terror no se te resista.

**Activar Cheat Mode:** pulsa Izquierda, Arriba, Triángulo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado y Abajo en la pantalla de passwords. Disfrutarás de un motón de ventajas en la siguiente partida.

**Enemigos fáciles:** Activa el Cheat Mode y pulsa L1, R1, L2, R2, y Select.



# Ridge Racer Type 4

Para poder jugar con los dos vehículos más especiales del juego de coches más elegante del mundo, tienes que activar los 320 coches "normales". Te deseamos suerte.



# Street Figter Alpha 3

Ahí van unas secretitos para los eternos luchadores de Capcom.

**Intro alternativa:** Acábate el juego con todos los luchadores, incluidos los ocultos.

**Jugar con Evil Ryu y Guile:** Consigue un ranking de 30 y de 31 en el modo World Tour.

**Nuevo Balrog:** Acábate el modo World Tour sin conseguir a Evil Ryu o a Guile. En la pantalla de selección de personaje, ilumina a Balrog, mantén pulsado L2 y pulsa cualquier botón.

**Jugar con Shin Akuma:** Conseguir un ranking 32 en el World Tour. En la pantalla de selección, ilumina a Akuma, mantén pulsado L2 y pulsa cualquier botón.

**Modos Dramatic Battle y Final Battle:** Acábate el modo Arcade en el nivel 8 de dificultad.

**Modos especiales:** Acábate el modo Dramatic Battle con Ryu o Ken y Juni o Julí y tendrás dos modos de juego especiales.

**Modo Clásico:** Este truco está muy bien, pues te permite jugar con la versión clásica los protas del juego. Juega durante 3 horas (hay un reloj en el menú de opciones), y, en la pantalla de selección de personaje, ilumina a cualquier personaje y pulsa Select.

**Modo Saikyo:** Acumula 4 horas de juego.

**Modo Maji:** Acumula 5 horas de juego.




# Spyro The Dragon

Truquetes para la primera aventura del dragoncillo violeta.

**Más vidas:** En el menú inventario, pulsar: cuadrado (seis veces), círculo, arriba, círculo, izquierda, círculo, derecha, círculo.

**Demo de Crash Bandicoot 3:** en la pantalla de "Press Start" pulsa y mantén pulsados, todos a la vez, L1, L2 , R1, R2, cuadrado, triángulo, círculo (todos a la vez).

**Acceder a cualquier nivel:** Pulsa Select durante una partida, e introduce en la pantalla de inventario: cuadrado, cuadrado, círculo, cuadrado, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, arriba, derecha, abajo.





¡PLAYTOP n4 estará en los kioskos el lunes 10 de ABRIL para ti, que eres un loco de la PSX, ¡aquí tienes tu NUEVA REVISTA!. RECUERDA: PLAYTOP sale lunes SI, lunes NO volvemos a encontrarnos el LUNES 10 de Abril!

# NOS VOLVEMOS A VER EL LUNES 10 DE ABRIL EN EL Nº 4 DE PLAYTOP

PLAYTOP COLONY WARS: RED SUN